

L'Appel de Cthulhu 7e édition

CODEX DE L'INNOMMBALE

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

L'Appel de CTHULHU

7e édition française

Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Codex de l'Innommable



Sandy Petersen

Révisé par Mike Mason

Editions Sans-Detour



Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

Conception and textes : Sandy Petersen
Dévelopement initial du projet : Lynn Willis
Edition révisée : Mike Mason

Remerciements particiliers
à Nick Nicario et Christian Grussi

Version française
Traduction : Denis Huneau
Relecture : Laure Valentin, Elise Lemai
Direction artistique & mise en page : Christian Grussi

Illustrations : Loïc Muzy, Mariusz Gandzel & Claire Delépée

Imprimé en Allemagne
Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-98-6
Édition et dépôt légal : août 2015

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Un carnet de notes à propos d'entités surnaturelles et de créatures qui sont par delà le mur du sommeil.

Dédié à Robert Bloch, au retour des cauchemars.
Et, Gahan Wilson, avec admiration.



Avant-propos

Quelque plus de vingt ans après avoir été publiés, les guides de Sandy Petersen [en français : *Les Monstres de Cthulhu*, éd. Descartes, 1988, et *Créatures des Contrées du Rêve*, éd. Descartes, 1989] continuent de fournir aux amateurs de surnaturel et aux rêveurs une source d'informations difficiles à trouver ailleurs concernant tout un éventail de créatures terrestres, extra-terrestres, extra-dimensionnelles, et oniriques. Ces ouvrages originaux sont en effet plus ou moins devenus des objets de collection, recherchés par ceux qui s'adonnent avec enthousiasme à la poursuite et à l'identification des créatures venues d'un autre monde. Certains ont, de fait, affirmé que l'absence d'informations facilement accessibles et crédibles (comme celles fournies par ces guides classiques de Petersen) avait eu un effet négatif sur la génération montante des chercheurs en surnaturel (les éditeurs espèrent ainsi éviter à l'avenir qu'une tragédie comme celle de l'expédition Fellham ne se renouvelle). Du coup, la décision de réimprimer ces guides rassemblés dans ce nouveau volume unique arrive certainement au moment opportun, et l'éditeur espère que les spécialistes en herbe des formes de vie étranges pourront ainsi aller de l'avant, armés de la sagesse recueillie par ces chercheurs et experts en surnaturel, fermes et résolus, dont les connaissances durement gagnées résident dans ces précieuses pages.

Si le contenu entier des guides originaux reste une lecture essentielle, incluant des bibliographies complètes et des lectures recommandées, de nouvelles illustrations ont ici été réalisées pour accompagner chaque entrée. Comme toujours, pouvoir rapidement déterminer la nature de la créature que l'on poursuit peut être une question de vie ou de mort, et je recommande aux nouveaux étudiants d'analyser attentivement ces nouvelles illustrations de manière à bien mémoriser les principales caractéristiques des entités présentées.

— Professeur Westbury Illinois Carter,
Faculté de Métaphysique médiévale,
Université Miskatonic, 2014







Introduction

D'après l'édition originale du guide de terrain de Sandy Petersen [en français, Les Monstres de Cthulhu, éditions Descartes, 1988 ; nouvelle traduction pour cet ouvrage]

Même si nous louons maintenant leurs recherches, ceux qui étudiaient autrefois les formes de vie surnaturelles étaient fustigés et persécutés. Pendant des générations, ces « métaphysiciens pragmatiques » furent menacés pour s'être simplement adonnés de toutes leurs forces à la recherche de la vérité. Ces pionniers affrontèrent des dangers terrifiants, non seulement de la part des créatures qu'ils étudiaient, mais également de leurs semblables.

Ce volume présente au public ces informations sous une forme, nous l'espérons, facilement assimilable. Toutes les personnes impliquées dans cet ouvrage espèrent que les connaissances sur ces étranges créatures pourront se répandre toujours plus et accroîtront les efforts d'une recherche dont il y a un besoin urgent.

Ces pages traitent des terreurs des royaumes hypergéométriques, celles qui concernent le plus les mortels liés à la Terre. Chaque entrée possède une organisation identique : une description générale, des notes sur l'habitat, la répartition géographique, la vie et les habitudes de la créature, et des conseils pour distinguer cette entité des autres présentées dans cet ouvrage. Vous trouverez également une échelle comparative de grandeur, et un schéma se focalisant sur un élément particulier digne d'intérêt chez l'être surnaturel étudié.

Comme de nombreuses créatures surnaturelles ne passent pas très bien la photographie ou ne peuvent être photographiées du tout, une illustration précise présente en détail chaque monstre.

Un processus d'identification facile à utiliser aide le lecteur à distinguer un monstre d'un autre. Vers la fin de ce guide, une présentation comparative de taille met en regard les monstres de ce guide et les créateurs de cet ouvrage. Une bibliographie et une liste de lectures recommandées complètent le texte.

Le travail de terrain touchant le surnaturel est une chose passionnante et gratifiante, mais il est rappelé aux chercheurs amateurs de prendre leurs précautions avant de se lancer dans leurs observations.

Les obstacles à la réussite d'une observation sont évidents : à de rares exceptions près, il n'existe tout simplement pas de collections liées au surnaturel dans les musées ou les jardins zoologiques, de sorte que celui qui étudie ce domaine acquiert peu de connaissances sur les entités qu'il cherche à rencontrer. Et, de fait, les indices tangibles sur le surnaturel sont difficiles voire impossibles à trouver.

Le naturaliste peut se constituer des cachettes, suivre les pistes du gibier, se cacher près des points d'eau, installer des caméras vidéo, ou encore être sur les talons de l'espèce qu'il a choisi d'étudier. Ces subterfuges ne font pas partie de la panoplie du chercheur en surnaturel, dont le centre d'intérêt peut se trouver non seulement en dehors de notre planète, mais également de l'univers tout entier. De plus, les méthodes d'observation métaphysiques ne sont disponibles que pour les chercheurs et autres professionnels formés. Naturellement, le chercheur, s'il veut réussir son observation, doit se montrer extrêmement patient et avoir une connaissance approfondie des précédentes apparitions terrestres.

Mais le frisson à la vue de son premier Sombre Rejeton traçant sa route en brisant tout sur son passage, mettons, à travers les bayous de la Louisiane, n'a aucun équivalent.

Je rappelle aux lecteurs que de superbes descriptions se trouvent dans les écrits de Howard Phillips Lovecraft ; son travail demeure une source d'inspiration inépuisable. Un jeu fascinant, *L'Appel de Cthulhu,* traite de ces monstres et d'autres plus rares. Les investigations réelles sont bien entendu plus dangereuses et fastidieuses que les aventures dynamiques créées par le jeu ; mais le ton employé est tout à fait juste.

Bon repérage !

— Professeur émérite Eliphas Cordvip Fallworth,
Faculté de Métaphysique médiévale,
Université Miskatonic, 1988

COMMENCEZ ICI

1 Est-il invisible ?
- Oui ▶ allez à la question 2.
- Non ▶ allez à la question 3.

2. Le son qu'il émet est-il :
- Un étrange chuintement ?
  ▶ Polype Volant (voir page 46).
- Un gloussement ?
  ▶ Vampire Stellaire (voir page 62).

3 Possède-t-il une forme ?
- Oui ▶ allez à la question 4.
- Non ▶ allez à la question 22.
- Il possède plusieurs formes distinctes et cohérentes
  ▶ Nyarlathotep (voir page 44).

Remarque *: en raison de sa forme variable, Nyarlathotep peut être identifié ici en plusieurs endroits. Cet être n'est, semble-t-il, jamais apparu sur Terre sous une forme invisible, et n'en possède peut-être pas. Identifiez plutôt Nyarlathotep grâce à sa personnalité et à son comportement : si l'on peut converser avec lui, son identification est rarement un problème.*

4 Sa forme se rapproche-t-elle de celle d'un ver ?
- Oui ▶ allez à la question 5.
- Non ▶ allez à la question 7.

7 Possède-t-il une tête ?
- Oui ▶ allez à la question 10.
- Non ▶ allez à la question 8.

8 Son corps est-il composé de plusieurs sphéroïdes distincts ?
- Oui
  ▶ Yog-Sothoth (voir page 64).
- Non
  ▶ allez à la question 9.

10 Possède-t-il des ailes ?
- Oui ▶ allez à la question 11.
- Non ▶ allez à la question 15.

11 Sa taille est-elle :
- Gigantesque ou plus
  ▶ allez à la question 29.
- Pas tellement plus grande que celle d'un humain ?
  ▶ allez à la question 12.

15 Le corps de la créature est-il :
- Conique et dépourvu de pattes ?
  ▶ Grande Race de Yith (voir page 32).
- Non conique, avec généralement des pattes ?
  ▶ allez à la question 16.

29 L'entité a-t-elle une tête :
- Tentaculaire, octopoïde, avec des griffes et des ailes fines ?
  ▶ Larve de Cthulhu (page 38).
- Vaguement chevaline, avec de grandes ailes, mais sans tentacules ?
  ▶ Shantak (page 52).

16 Sa taille est-elle :
- Immense (plus de 6 m de haut) ?
  ▶ Ithaqua (voir page 36).
- Moyenne ?
  ▶ allez à la question 17.

17 Possède-t-il :
- Une face pourvue de tentacules et une forme extrêmement plastique ?
  ▶ Bête-Lunaire (voir page 14).
- Aucun tentacule ni forme définie, et pouvant se manifester venu de nulle part ?
  ▶ Allez à la question 18.

13 Possède-t-il :
- Des cornes et un épiderme noir ?
  ▶ Maigre Bête de la Nuit (voir page 42).
- Un épiderme rosâtre comme celui des crustacés ?
  ▶ Fungi de Yuggoth (voir page 26).

18 Est-il bipède ?
- Oui
  ▶ allez à la question 19.
- Non, mais se manifeste habituellement d'abord sous forme de fumée, puis en matérialisant son corps ?
  ▶ Chien de Tindalos (voir page 18).

19 Ses pattes arrière sont-elles :
- Hypertrophiées et faites pour sauter ?
  ▶ Ghast (page 28).
- Non hypertrophiées ?
  ▶ allez à la question 20.

20 Son épiderme est-il :
- Plissé et flottant
  ▶ Vagabond Dimensionnel (voir page 60).
- Non flottant et dépourvu d'énormes plis
  ▶ allez à la question 21.

22 Les dimensions de son corps sont-elles :

- Souvent invisibles ? L'entité émet-elle par ailleurs continuellement des sons flûtés et peut-on la relier à la présence de vents forts ?
  ▶ Polype Volant (voir page 46).
- Souvent visibles, l'entité n'est pas associée au vent ?
  ▶ allez à la question 23.

24 La créature possède-t-elle :

- Une tête vaguement octopoïde et des ailes de chauve-souris, et sa taille est-elle immense ?
  ▶ Larve de Cthulhu (page 38).
- Une forme de crapaud et est-elle dépourvue d'ailes ?
  ▶ Bête-Lunaire (page 14).

5 Possède-t-il des ailes ?

- Oui
  ▶ Horreur Chasseresse (voir page 34).
- Non
  ▶ allez à la question 6.

6 Possède-t-il visiblement des tentacules ?

- Oui ▶ Chthonien (voir page 22).
- Non ▶ Dhole (voir page 24).

9 Possède-t-il :

- Des pieds en forme de sabots, avec quatre énormes tentacules et de nombreux plus petits ?
  ▶ Sombre Rejeton (voir page 58).
- Des griffes ressemblant à des serres, avec de nombreux tentacules minuscules se terminant par des bouches ?
  ▶ Vampire Stellaire (voir page 62).

12 Possède-t-il des yeux ?

- Non ▶ allez à la question 13.
- Oui ▶ allez à la question 14.

14 Possède-t-il :

- Une symétrie radiale et des yeux au bout de pédoncules ?
  ▶ Chose Très Ancienne (voir page 20).
- Une symétrie bilatérale et pas d'yeux au bout de pédoncules ?
  ▶ Byakhee (voir page 16).

21 Son épiderme est-il :

- Verdâtre et humide ? La créature a-t-elle des pattes palmées et habite-t-elle dans les océans ?
  ▶ Profond (voir page 48).
- Couvert de moisissures et de saletés ? La créature a-t-elle par ailleurs les pieds ressemblant en partie à des sabots et une face semi-canine ?
  ▶ Goule (voir page 30).

23 La créature possède-t-elle :

- Une forme basique, avec une tête, des bras, et des pattes, mais très plastique ?
  ▶ allez à la question 24.
- Aucun membre permanent, et est-elle presque dépourvue de forme ?
  ▶ allez à la question 25.

25 La couleur de la créature est-elle :

- Noire, sans phosphorescence, et extrêmement fluide ?
  ▶ Larve Amorphe de Tsathoggua (voir page 40).
- Peut-être fluide, mais pas noire ou, si noire, phosphorescente ?
  ▶ allez à la question 26.

26 L'entité possède-t-elle une bouche ?

- Oui ▶ allez à la question 27.
- Non ▶ allez à la question 28.

27 Sa taille est-elle :

- Énorme et d'une forme vague ?
  ▶ Shub-Niggurath (voir page 56).
- Moyenne, et dotée de tentacules ou d'une forme ressemblant à celle d'une grenouille ?
  ▶ Serviteur des Dieux Extérieurs (voir page 50).

28 Est-ce qu'il :

- Forme continuellement des yeux, de petits tentacules, et d'autres organes, et se meut en roulant sur lui-même ?
  ▶ Shoggoth (voir page 54).
- Est dépourvu d'yeux, et ne se déplace normalement que par sa seule croissance ?
  ▶ Azathoth (voir page 12).

Processus d`identification

Instructions : Commencez par la question 1 et avancez de manière systématique dans la liste. Répondez à chacune de manière à vous donner satisfaction. Passez certaines questions si vous êtes invité à le faire. Les numéros de page donnés après le nom d'une entité permettent de s'y référer rapidement. Le processus peut poser plusieurs fois successivement des questions portant sur la taille, la forme, etc.

Identification d`un Monstre du Mythe

Azathoth

L'inconnu, étant aussi de l'ordre de l'imprévisible, est devenu pour nos ancêtres primitifs une source terrible et puissante de bienfaits et de calamités auxquels l'humanité fut confrontée pour des raisons énigmatiques et totalement étrangères à notre monde, et appartenant donc clairement à des sphères de l'existence dont nous ne savons rien, et au sein desquelles nous n'avons aucune part.
— H. P. Lovecraft

Chaos nucléaire bouillonnant, Azathoth existe depuis la nuit des temps. Certains théoriciens suggèrent de manière troublante qu'il a cristallisé notre univers. Cette entité est tout à la fois aveugle et dépourvue d'intelligence, mais d'une puissance immense et peut-être infinie.

Les étudiants versés dans la géométrie hyper-dimensionnelle ou la métaphysique dure attirent de temps en temps Azathoth sur Terre. Habituellement, cette entité se manifeste sous la forme d'une masse pulsante en constante évolution, qui se tord au son ténu et flûté de Serviteurs tentaculaires.

La présence d'Azathoth est dangereuse ; essayez toujours de chasser cette entité, car sa manifestation incontrôlée est facteur de déstabilisation, elle grossit de manière géométrique, et peut dévaster de vastes zones. Certaines manifestations d'Azathoth ont ainsi atteint des diamètres allant de plusieurs centaines de mètres jusqu'à plusieurs kilomètres. Dans tous les cas connus, l›entité était toujours en expansion lorsqu'elle fut chassée (Billington, 1945).

Un point de vue scientifique important (Moriarty, 1872 ; Dannseys, 1983) fait valoir que la ceinture d'astéroïdes située entre Mars et Jupiter s'est formée lorsqu'Azathoth brisa la planète alors présente sur cette orbite. Compte tenu de ce potentiel cataclysmique, nous recommandons avec insistance d'éviter tout contact avec cette entité.

Habitat : au-delà de l'espace-temps normal, au centre de l'univers.

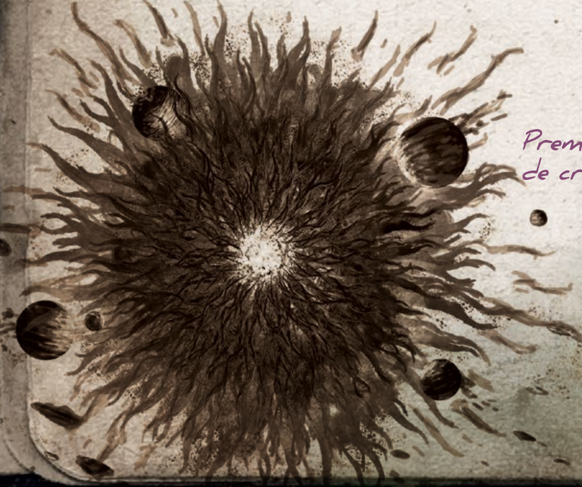
Répartition géographique : Azathoth est confiné au centre de l'univers, ou aux lieux où il est invoqué.

Vie et habitudes : Sur son trône, Azathoth se tord sans fin au son ténu et monotone de la flûte démoniaque, tandis que d'autres entités colossales dansent lentement autour de lui, se tortillant et se contorsionnant d'une façon indicible. On peut supposer que ces déformations continues ont une signification cosmique.

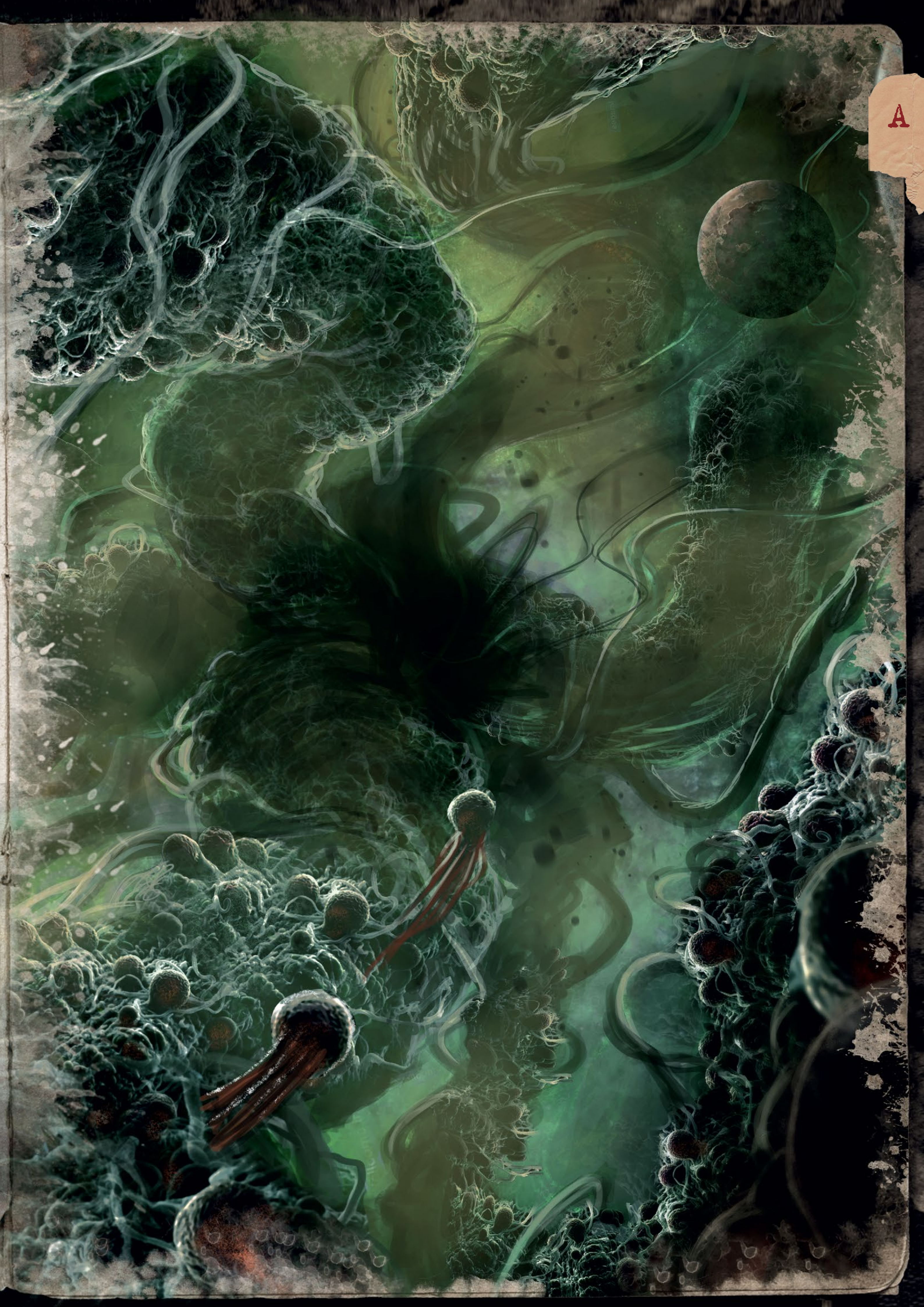
Signes distinctifs d'Azathoth

- Un Polype volant se déplace sans cesse ; Azathoth reste à un seul endroit.
- Une Larve Informe de Tsathoggua est plus petite et toujours de couleur noire.
- Un Serviteur des Dieux Extérieurs est beaucoup plus petit et joue souvent de la flûte ; en général, au moins une de ces créatures accompagne Azathoth.
- Un Shoggoth n'est pas accompagné de musique ou par des créatures inférieures.
- Shub-Niggurath dégage une odeur extrêmement fétide et possède des bouches que l'on peut distinguer, tandis qu'Azathoth n'a pas de parties du corps identifiables.

Vitesse de croissance
L'illustration de droite représente Azathoth après environ deux minutes de croissance (après sept étapes successives de croissance).



Premières étapes de croissance


A

Bête Lunaire

La lune était un croissant de plus en plus brillant… la destination [de la galère] était ce versant secret et mystérieux toujours refoulé… [Carter] n'aimait ni la taille ni la forme des ruines qui s'écroulaient ici et là. Les temples morts dans les montagnes étaient placés de telle manière qu'ils auraient pu glorifier des dieux non propices et non salutaires, et dans les symétries des colonnes brisées, il semblait y avoir une signification sombre et intérieure qui n'invitait à aucune solution.

— H. P. Lovecraft

Il s'agit typiquement d'une grande créature, grisâtre et huileuse, qui peut contracter ou dilater le volume de son corps. La forme générale des Bêtes Lunaires est celle d'un crapaud. Bien qu'il lui manque des organes sensoriels visibles autres qu'un amas tremblant de minces tentacules généralement roses à l'extrémité de la gueule, la grande intelligence de cette créature et sa cruauté extrême compensent ce handicap.

Dans les Contrées du Rêve, la culture des Bêtes Lunaires effectue un commerce intensif d'esclaves doués de raison, à la fois comme aliment et comme main d'œuvre. Ces esclaves sont originaires de tous les recoins de l'univers connu, mais la proximité de la Lune fait évidemment des humains des esclaves de choix pour la plupart des Bêtes Lunaires acheteuses.

Habitat : La Bête Lunaire tolère une grande variété de climats et de conditions, et peut s'appuyer sur un ensemble considérable de connaissances techniques pour continuer à étendre son territoire. On trouve des colonies de Bêtes Lunaires presque partout.



Répartition géographique : Cette créature semble être inconnue sur Terre, mais elle infeste la Lune, dans cette dimension cérébrale communément appelée Contrées du Rêve. La Bête Lunaire ne se rencontre peut-être que dans cet univers, ou bien des traces psychiques de cette espèce demeurent sur la Lune de notre plan, ou encore des colonies de Bêtes Lunaires peuvent simplement s'être développées plus rapidement dans les Contrées du Rêve que sur notre plan (Fallworth, 1922, Kylton, 1979).

L'analyse des photographies prises par la mission Apollo II conduit à l'hypothèse terriblement tentante selon laquelle une colonie de Bêtes Lunaires se trouverait bel et bien sur la face cachée de la Lune, hors de toute détection humaine ordinaire (Dannseys, 1971).

Vie et habitudes : La Bête Lunaire s'alimente, semble-t-il, uniquement à partir d'êtres encore vivants, en extrayant sa nourriture particulière et sinistre du corps et de l'âme de la créature qu'elle dévore. Cette espèce s'engage aussi fortement dans la torture récréative et prend un vil plaisir à plonger dans l'angoisse d'autres êtres. Ce trait particulier des Bêtes Lunaires est si cohérent avec ce que l'on sait d'elles qu'il peut attester du profit mental ou physique direct qu'elles tirent d'une telle activité.

Signes distinctifs d'une Bête Lunaire :

- Les Larves Informes de Tsathoggua sont noires.
- Les Serviteurs des Dieux Extérieurs ont encore moins de formes distinctes que les Bêtes Lunaires, et n'ont normalement que des tentacules en guise de membres.



Un Homme de Leng

Ces humanoïdes sont les esclaves et les serviteurs des Bêtes Lunaires depuis de nombreux siècles, et de manière indélébile associés à elles. Les Hommes de Leng sont présumés confinés aux Contrées du Rêve terrestres. (cf. p. 102)



Mode de déplacement



Byakhee

B

Là battait en rythme une horde de choses ailées hybrides, dressées et entraînées… Ce n'étaient pas tout à fait des corbeaux, ni des taupes, ni des busards, ni des fourmis, ni des êtres humains décomposés, mais quelque chose dont je ne peux ni ne dois me souvenir.
— H. P. Lovecraft

Le Byakhee est une créature interstellaire composée de matière classique. Son corps est pour l'essentiel constitué de deux grandes parties : le *thorax* et l'*opisthosoma*. Le premier est prolongé par deux ailes, deux membres, et une tête. Deux membres manipulatoires supplémentaires partent de l'avant du second, dont une grande partie du reste est occupée par la *hune*, un organe paramagnétique unique en son genre.

Le Byakhee est une entité active et bruyante. Au repos ou en vol, il émet des cris stridents et des croassements, sauf lorsqu'il traque une proie. Même si ses membres sont assez robustes, le Byakhee marche rarement, préférant autant que possible voler.

Habitat : Préférant les planétoïdes et noyaux cométaires dépourvus d'air, un Byakhee ne pénètre dans une atmosphère que pour se nourrir des organismes liés à la planète concernée.

Répartition géographique : Peut-être originaire des environs d'Aldebaran, on peut trouver un Byakhee jusqu'à plusieurs centaines d'années-lumière de cette étoile. Ils voyagent jusque sur Terre, mais sans y habiter pour autant.



Vie et habitudes : On croise les Byakhee individuellement ou en petits groupes. Leur mode de reproduction reste inconnu. Les Byakhee se nourrissent généralement de formes de vie interplanétaires rares dans le système solaire, mais ils dévorent également les terriens avec une inquiétante régularité.

Faits notables : La hune en tant qu'organe est une chose imparfaitement comprise des exobiologistes. Peut-être est-elle en phase avec le champ magnétique galactique et propulsée par le flux ? Sur une planète donnée, elle permet en tout cas à un Byakhee de planer, ses ailes lui servant pour la direction et le mouvement. Dans l'espace, la hune permet à la créature de se déplacer, ainsi que d'effectuer des manœuvres limitées.

À la surface de la Terre, le Byakhee peut voler à une vitesse de 70 km/h, qu'il peut accroître si la pression atmosphérique diminue ; dans l'espace, un Byakhee peut atteindre des vitesses équivalentes à un dixième de celle de la lumière. Dans le vide interstellaire, la hune du Byakhee peut générer un mode espace-temps appelé *keim* par les auteurs anciens. À l'intérieur, un Byakhee peut voyager à des vitesses allant jusqu'à 400 fois celle de la lumière. Générer un *keim* est difficile et ne se fait que pour les trajets interstellaires. Son voyage terminé, le Byakhee émergent est tenaillé par la faim – évitez-le. La plupart des Byakhee rencontrés sur Terre arrivent en générant un *keim*.

Signes distinctifs d'un Byakhee :
- Les Fungi de Yuggoth sont de couleur rosâtre, possèdent six membres manipulatoires et volent maladroitement dans l'atmosphère, contrairement à l'agile Byakhee.
- Les Maigres Bêtes de la Nuit sont noires, n'ont pas de voix ni de visage, et possèdent une queue.
- Les Shantaks sont beaucoup plus grands que les Byakhee.





Le mystère s'épaissit

Bien que biologiquement non apparentée, la hune du Byakhee se trouve structurellement à l'endroit où le dard se situe chez les abeilles terrestres. Se pourrait-il que la hune ait eu à l'origine une fonction offensive ? On peut trouver de nombreuses informations sur le Byakhee chez Treer (1984).

Chien de Tindalos

C

Personne n'a besoin de s'étonner de l'existence d'une littérature ayant pour sujet la peur cosmique. Elle a toujours existé et existera toujours ; et il n'y a pas de meilleure preuve de sa vigueur tenace que de citer l'impulsion qui entraîne, à certains moments, des écrivains de tendances totalement opposées à s'y essayer dans le cadre de récits isolés, comme pour décharger leurs esprits de certaines formes fantasmagoriques qui, autrement, les hanteraient.
— H. P. Lovecraft

Un Chien de Tindalos est un horrible quadrupède se manifestant à travers les angles des pièces situées dans les habitations terrestres, et traversant le temps et l'espace pour attaquer la créature dont il souhaite se nourrir. Un Chien typique possède une longue langue sinueuse et, de sa gueule, coule une substance putride faisant penser à du pus bleu.

Pour tout dire, le Chien de Tindalos dépasse la compréhension humaine normale. Bien qu'il semble l'être, ce n'est pas une créature biologique. C'est une démonstration du principe d'existence perceptive appelé par les humains « Manifestation ». Il s'agit d'un axe d'organisation hyper-géométrique partagé par la plupart des entités décrites dans ce guide ; le concept de Manifestation est particulièrement difficile à résumer, parce que, en tant qu'êtres humains, nous identifions les états de l›existence comme des éléments de définition plutôt que comme des aspects multiples d'un tout.

Mais, à la suite de Isinwyll (1987), nous ne perdons rien à nous contenter de considérer le Chien de Tindalos comme une singularité affamée, terrifiante et répugnante, compte tenu de ce à quoi l'humanité ressemblerait si notre compréhension de cette créature était plus précise et plus empathique !

Habitat : Les angles de temps, dans le très lointain passé ; des indices peu concluants sur une existence pré-galactique ont été avancés (Hike, 1983).

Répartition géographique : Le passé lointain. Mais un Chien de Tindalos peut visiter n'importe quelle époque et presque n'importe quel endroit, s'il y est poussé par la faim ou d'autres buts maléfiques.

Vie et habitudes : Un facteur psychique ou un trait propre à l'homme et à certaines autres formes de vie attire le Chien de Tindalos, dont il s'alimente de toute évidence. Si ce facteur inconnu n'est pas nécessaire à la survie de cette créature, l'espèce peut ne pas être réellement prédatrice.

Un Chien de Tindalos ne peut se manifester qu'à travers un angle de 90° ou moins, qu'il soit formé par le coin d'une pièce, une fissure dans une formation rocheuse, ou une feuille pliée. L'apparition d'un Chien de Tindalos se manifeste par des nuages de vapeur sortant de l'angle choisi, rapidement suivis par la matérialisation de la créature.

On ne sait rien du cycle de vie des Chiens de Tindalos, s'ils en ont un ; aucune preuve physique significative n'a non plus été recueillie des quelques dizaines d'attaques relatées (Wailing, 1982).

Signes distinctifs d'un Chien de Tindalos :
- Les Vagabonds Dimensionnels ne se forment pas nécessairement dans les angles, et ce sont des bipèdes.



Échelle comparative de grandeur



Technique d'alimentation

Le glossus, ou « langue », d'un Chien de Tindalos est son organe d'alimentation principal. Le glossus est long, cylindrique, creux et renforcé par une substance analogue à l'os. L'extrémité pointue du glossus est plongée dans le corps de la victime et l'essence vitale de cette dernière aspirée à travers.



Mode de déplacement



Chose Très Ancienne

La résistance de ces créatures était presque impensable. Même la terrible pression des fonds marins les plus profonds semblait impuissante à les endommager. Très peu semblaient mourir, sauf par la violence, et leurs lieux de sépulture étaient très limités.
— H. P. Lovecraft

Une Chose Très Ancienne, ou Ancien, est un organisme semi-végétal de type crinoïde, possédant une tête en forme d'étoile, un corps massif ressemblant à un tonneau, de multiples tentacules, et cinq ailes. Lorsqu'elles ne sont pas utilisées, ces dernières sont repliées dans de petites poches situées sur les côtés du tronc. Cette espèce se distingue par sa forte symétrie radiale.

La civilisation des Choses Très Anciennes a prospéré sur Terre pendant des millions d'années. Son dernier bastion se trouvait dans l'Antarctique ; à l'avènement de la dernière ère glaciaire, elle fut forcée de se retirer entièrement sous les eaux. Pendant le temps qu'a duré cette civilisation, l'espèce est devenue de plus en plus décadente et perdit une grande partie de ses anciennes traditions. Aujourd'hui, son périmètre est entièrement sous-marin et confiné aux parties les plus profondes de l'océan.

Arrivée sur Terre il y a plus d'un milliard d'années, cette race a survécu au voyage interstellaire grâce à un processus chimique la rendant insensible aux fluctuations de température, au vide, et à la nécessité de s'alimenter ou de respirer. Sur Terre, ces créatures créèrent des organismes simples pour leur servir de nourriture, ainsi que les Shoggoths pour leur servir d'esclaves. Que ce soit par accident ou par plaisanterie, les Choses Très Anciennes ont également accéléré le développement de toute la vie sur Terre.

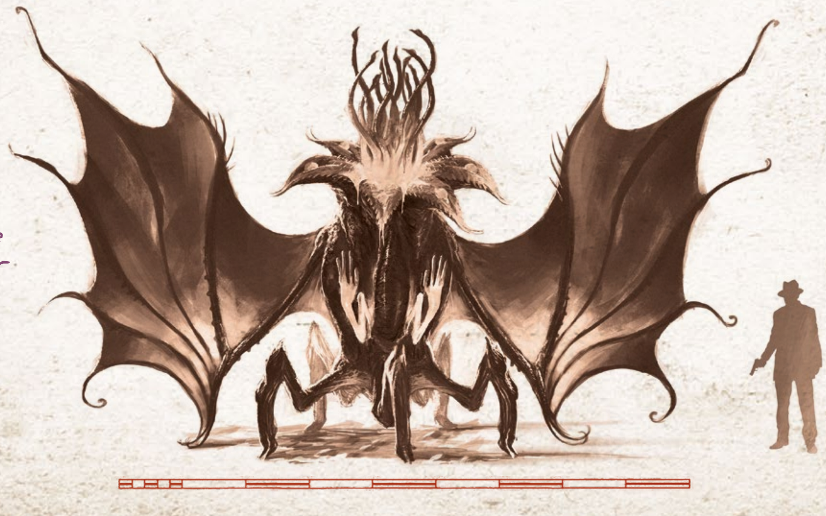
Habitat : Dans les profondeurs de la mer. Ces créatures ont habité une grande variété de milieux, il est donc concevable que l'on puisse en rencontrer n'importe où.

Répartition géographique : Le long de la dorsale médio-atlantique. Il y a une éternité, on pouvait rencontrer les Choses Très Anciennes dans l'ensemble de l'hémisphère sud (plus tard, uniquement en Antarctique). Ces créatures intelligentes sont originaires d'un autre monde. Des espèces qui leur sont étroitement liées sont connues pour continuer à se développer sur de lointaines planètes.

Vie et habitudes : La Chose Très Ancienne se reproduit au moyen de spores. Elle peut tirer sa nourriture de substances minérales, mais est beaucoup plus active et vigoureuse en s'alimentant à partir de vies organiques, et en particulier d'animaux. La Chose Très Ancienne est une créature extrêmement résistante et peut survivre à toutes les températures courantes ; elle est également capable de se déplacer à grande vitesse sur terre, en mer et dans les airs.

La malheureuse expédition Starkweather-Moore a souligné l'ancien haut degré de développement esthétique et intellectuel de l'espèce.

Signes distinctifs d'une Chose Très Ancienne :
- Les Fungi de Yuggoth possèdent des têtes arrondies, seulement deux ailes, et ne sont jamais rencontrés sous l'eau.



Allongement vertical

Une Chose Très Ancienne peut accroître sa taille en étendant son cou et/ou son pédoncule. La figure 9a., ci-dessous, montre le cou en extension révélant un ensemble de fentes branchiales. Notez également au niveau du tronc l'esquisse d'une poche pour une aile, juste en dessous du cou. La figure 9b. montre clairement le pédoncule. L'allongement de ce dernier correspond souvent chez la créature à de l'intérêt ou à de l'excitation, ou se fait en préparation d'un envol. Dans les airs, une Chose Très Ancienne étend habituellement à la fois son cou et son pédoncule, comme le montre la silhouette sur la page ci-contre.

C



Chtonien

… étrange forme de vie… pulsant peut-être dans les abîmes au-delà des étoiles ou s'enfonçant horriblement dans notre propre monde, dans des dimensions impies que seuls les morts et les fous peuvent apercevoir.
— H. P. Lovecraft

Le tronc de ce grand fouisseur est cylindrique, s'amincissant jusqu'à l'arrière ; la partie antérieure est formée de toute une masse de tentacules. Le Chthonien ne possède pas d'yeux. Il passe son existence à des kilomètres sous la surface de la Terre ; s'il émerge après un tremblement de terre ou une éruption volcanique, une sorte de mélopée l'accompagne.

Un Chthonien peut manipuler la croûte terrestre par des moyens incompréhensibles. En œuvrant de concert, ils peuvent provoquer des séismes d'une intensité proportionnelle à leur nombre : trente Chthoniens adultes peuvent générer la même puissance que le tremblement de terre de San Francisco en 1906.

Les quantités d'eau trop importantes sont nocives pour cette créature, qui en revanche résiste très bien aux fortes températures : un adulte est capable d'avancer sans la moindre hésitation en se tortillant dans la lave en fusion.

Le Chthonien possède de puissantes capacités mentales et peut détecter, influencer, et contrôler les actions humaines à distance. Il traite en général les humains comme une gêne ou un repas potentiel.

En tant que société, il est possible que ces créatures hostiles permettent à la civilisation humaine de se développer, parce qu'elles sont si peu nombreuses qu'il leur serait impossible de nous détruire avant que nous ne trouvions les moyens de riposter. Ou peut-être les Chthoniens encouragent-ils ces « nids » humains (villes) parce qu'ils attendent une éclosion majeure et qu'ils ont besoin de proies pour leurs futures hordes de larves.



Habitat : Des kilomètres sous terre. Les Chthoniens peuvent s'enfoncer profondément dans les entrailles du manteau terrestre, et même éventuellement atteindre le noyau de la planète.

Répartition géographique : Sur toute la Terre. Comme les Chthoniens sont d'origine extra-terrestre, on peut présumer qu'ils infestent également d'autres planètes.

Vie et habitudes : Cette créature complexe atteint l'âge adulte au bout de millénaires d'existence, en passant par cinq étapes. Une larve de Chthonien est sensible à la chaleur et doit rester près de la surface de la croûte terrestre. Elle a besoin pour se développer de matière organique liquide (telle que le sang) ; elle aspire les fluides corporels de ses malheureuses victimes à travers ses tentacules. Un Chthonien adulte a pour sa part besoin d'une moins grande quantité de ce type de liquide, puisant son énergie métabolique en traversant le gradient thermique existant entre le manteau terrestre et la croûte supérieure.

Un Chthonien se préoccupe de nourrir, former, et protéger ses larves. Qu'il ne vous vienne pas à l'idée de blesser ou de recueillir ces dernières, car les adultes sont sur ce point particulièrement agressifs et vindicatifs.

Signes distinctifs d'un Chthonien :
- Une Larve de Cthulhu possède souvent des membres en plus de tentacules, et est de forme poulpique, et non vermiforme.
- Les Dholes sont beaucoup plus grands et ne possèdent pas de tentacules.
- Un Serviteur est beaucoup plus petit, est pourvu d'yeux, et des sons flûtés l'accompagnent.



Larve de Chthonien

Un Chthonien nouveau-né aura vite besoin de sang. Il est très vulnérable, contrairement aux robustes adultes. Leurs œufs, ressemblant à de la pierre et comprenant une épaisse enveloppe minérale à l'intérieur de laquelle la larve se développe, peuvent facilement être confondus par l'observateur distrait avec des formations géologiques.



Dhole

Le véritable conte de l'étrange a quelque chose de plus que le meurtre caché, les os ensanglantés, ou la forme recouverte d'un drap faisant cliqueter des chaînes, qui sont en général la loi du genre. Une certaine atmosphère de terreur haletante et inexplicable provenant de forces inconnues extérieures doit absolument être présente ; mais elle ne devrait être que suggérée, le sérieux et la grandiloquence devenant sa matière même, de cette conception du cerveau humain la plus terrible – une mise en suspens maligne et particulière ou même la défaite de ces lois immuables de la Nature qui sont notre seule sauvegarde contre les assauts du chaos et des démons de l'espace aux profondeurs insondables.

— H. P. Lovecraft

Un Dhole est un organisme vermiforme de dimension colossale que l'on trouve sur certains mondes lointains. On aperçoit rarement ce fouisseur, qui évite la lumière. Il peut faire gicler de sa gueule une substance acide toxique.

La caractéristique la plus remarquable d'un Dhole est sa taille énorme, faisant au bas mot au moins 180 m de long et 6 m de large. Mais un Dhole de 300 m de long et de 15 m de large n'est pas une chose inhabituelle. S'il peut tendre et contracter son corps de la même manière qu'un ver de terre, le Dhole n'est cependant pas un changeur de forme à la manière d'une Larve Stellaire de Cthulhu ou d'une Bête Lunaire.

Habitat : Profondément enfoui sous terre. Le Dhole ne fréquente la surface d'un monde que lorsqu'il a criblé de galeries et ruiné la croûte de l'intérieur. La croûte est alors comme une éponge, des tunnels creusés par les Dholes partant dans toutes les directions et formant un terrifiant labyrinthe.

Répartition géographique : Aucun Dhole n'a jamais été rencontré sur Terre, ce qui ne signifie pas qu'il n'y en a pas. Comme ils sont connus pour habiter plusieurs planètes, ils doivent certainement avoir accès à un mode de voyage interstellaire. Peut-être d'autres êtres les transportent-ils.

Vie et habitudes : Charognard, le Dhole se nourrit d'hydrocarbures (frais ou en décomposition) de toutes sortes, incluant le charbon, le pétrole, les déchets, les cadavres, etc. Avec sa taille énorme et ses tunnels envahissants, ce monstre est capable de passer au peigne fin la vie d'une planète. Toute rencontre avec un Dhole sur Terre doit être immédiatement signalée aux autorités compétentes.

Le cycle de vie du Dhole est peu étudié. Une théorie (Marsh, 1980) émet l'hypothèse selon laquelle le Dhole serait en fait le stade final du développement d'un Chthonien, mais la plupart des exobiologistes rejettent cette approche. Une hypothèse plus plausible (Dannseys, 1981) stipule que la créature serait originaire d'un plan d'existence communément appelé les Contrées du Rêve. Cette théorie soutient que les entités colossales issues de ce monde, appelées Bholes, donnent naissance aux Dholes en les déposant, à travers la trame inter-dimensionnelle, sur des mondes malchanceux. Cela expliquerait pourquoi ces créatures dépourvues d'intelligence parviennent à se répandre de monde en monde.

Signes distinctifs d'un Dhole :

- Le Chthonien possède des tentacules et est beaucoup plus petit.

Échelle comparative de grandeur



Les parties buccales du Dhole

Ces parties buccales sont normalement maintenues rétractées à l'intérieur de la partie avant. Mais elles peuvent être rapidement déployées en cas de besoin.

D



Fungi de Yuggoth

Des corps de crustacés comportant de grandes paires de nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses, ainsi que plusieurs groupes de membres articulés, et avec une sorte d'ellipsoïde alambiqué couvert de multitudes d'antennes très courtes, là où normalement devrait se trouver la tête.
— H. P. Lovecraft

F

Créature fongoïde ressemblant à un crustacé, de couleur rosâtre, avec de grandes ailes souvent en éventail, le Fungi de Yuggoth possède généralement six membres principaux et une tête plissée sans relief pouvant altérer sa couleur. Il est doué de la capacité à voler, mais de manière très maladroite et lente lorsqu'il se trouve dans l'atmosphère terrestre. Un Fungi communique en modifiant rapidement la couleur de sa tête. S'il doit le faire sur une grande distance, il projette alors des faisceaux de lumière multicolores.

Il existe de nombreuses espèces de Fungi, certaines dépourvues d'ailes ou possédant des caractéristiques anatomiques différentes ; toutes semblent en revanche œuvrer de concert dans une relation cordiale. Le type de créature représenté ici sur l'illustration est le seul à se rendre sur Terre en grand nombre. Aucun Fungi n'est réellement un champignon. Il s'agit d'une expression traditionnelle adoptée dès les premiers travaux du professeur Fallworth, de l'Université Miskatonic.

Consultant les humains et les employant avec discernement, les Fungi évitent par là même tout contact insolite et assurent la sécurité de leurs opérations.

Habitat : La science des Fungi leur permet de s'installer en tout lieu. On ne sait rien de leur habitat d'origine.



Répartition géographique : À l'Ère Secondaire, les Fungi de De Yuggoth envahirent et colonisèrent l'hémisphère nord de la Terre. Plus tard, ils abandonnèrent la plupart de ces colonies. On rencontre aujourd'hui les Fungi dans quelques lieux retirés, comprenant l'Himalaya, les Appalaches et les Andes.

En dehors de la Terre, ces créatures ont un vaste empire interstellaire, comprenant des planètes, des étoiles sombres, et des objets plus difficiles à décrire. Yuggoth (Pluton) est la base de Fungi principale la plus proche de leurs entreprises terrestres.

Vie et habitudes : Un Fungi n'est pas composé d'une matière ordinaire de cette Terre. Un effort prolongé de leur part génère chez eux des métamorphoses et des transmutations extraordinaires, créant ou supprimant de leur corps des organes ou des membres. C'est cela, davantage que l'évolution ordinaire, qui peut expliquer les formes diverses adoptées par les Fungi. Leur organe leur servant de larynx a évolué pour leur permettre de l'utiliser sur Terre et de s'approcher des langues humaines, à travers des sons étranges et bourdonnants.

Ces voyageurs de l'espace coexistent dans d'autres dimensions que les quatre auxquelles nous sommes habitués. La plupart des Fungi se rendant sur Terre possèdent des ailes membraneuses leur permettant de se servir d'un médium inexistant pour nous, mais qui, omniprésent sur d'autres plans, les autorise à voler dans l'espace.

Signes distinctifs d'un Fungi de Yuggoth :

- Le Byakhee vole avec facilité, possède quatre membres principaux et des traits faciaux précis.
- Les Choses Très Anciennes possèdent plus de deux ailes.
- Les Maigres Bêtes de la Nuit sont noires, et non rosâtres.
- Un Vampire Stellaire peut avoir une apparence rosâtre lorsqu'il se nourrit, mais il n'a pas d'ailes et devient invisible lorsqu'il a digéré.

La technologie des Fungi

Le but ultime de ce cylindre n'est pas clairement établi. Il contenait un cerveau humain vivant lorsqu'il fut découvert dans le nord du Canada. Notez les trois prises autour de la grille centrale.



Cylindre destiné à stocker des cerveaux.



F





Ghast

Quelque chose de la taille d'un petit cheval bondit dans le crépuscule gris, [une] bête scabreuse et malsaine, dont la face [était] curieusement humaine malgré l'absence de nez, de front, et d'autres traits importants… [elle] se mit à parler avec une toux gutturale.
— H. P. Lovecraft

Pour l'œil humain peut-être la forme la plus répugnante de vie souterraine, le Ghast est une grande créature blanchâtre, à la démarche chancelante, avec un dos couvert de fourrure noire et une trace manifeste d'ascendance humaine dans le visage, lequel est dépourvu de nez, mais possède des lèvres protubérantes. Il se déplace en bondissant sur ses longues pattes postérieures. Le faisceau d'une lampe de poche le contrarie ; il ne peut pas survivre longtemps en plein soleil.

Deux espèces importantes de Ghasts sont connues, celles vivant dans les Cavernes de Zin, et la variété domestiquée que l'on trouve dans la caverne de K'n-yan. Cette dernière espèce est plus communément appelée Gyaa-yothn (singulier, Gyaa-yoth) et elle seule possède des cornes rudimentaires centrées sur le front.

Tous les types de Ghasts sont particulièrement agiles. Ils sautent et bondissent sur leurs puissantes pattes arrière, et sont capables de franchir avec une grande aisance des gouffres beaucoup plus larges que ce qui est possible pour un être humain.



Habitat : Le Ghast vit profondément sous terre. La lumière du soleil le tue, mais il peut en revanche survivre indéfiniment dans une lumière rouge ou dans la pénombre. Les Gyaa-yothn de K'n-yan résistent également à la lumière bleue. Un théoricien (Isinwyll, 1985) suggère que les Gyaa-yothn se sont différenciés lorsqu'ils ont été soumis à un environnement spécifique extra-terrestre ; une dissection exploratoire (Mustoll, 1985) montre une musculature augmentée et des organes internes réarrangés semblant concorder avec cette idée.

Répartition géographique : Uniquement souterraine. Les cavernes éclairées de bleu de K'n-yan sont localisées sous les Grandes Plaines américaines. Les cavernes de Yoth, sous lesquelles se trouvent les Cavernes de Zin, sont également situées en Amérique du Nord, mais leur localisation précise reste un mystère.

Vie et habitudes : Le Ghast est omnivore et se nourrit principalement de champignons. Cet être fruste apprécie également la chair lorsqu'elle est disponible, et a fréquemment recours au cannibalisme.

La plupart des Ghasts possèdent un langage rudimentaire. Les Gyaa-yothn ont pour leur part perdu, en dégénérant, le peu d'intelligence qu'ils possédaient autrefois.

Signes distinctifs d'un Ghast :
- Les Profonds ont une peau caoutchouteuse, avec une apparence proche de la grenouille ou du poisson.
- Les Vagabonds dimensionnels ont de courtes pattes arrière tordues et ne se déplacent jamais par sauts.
- Les Goules ressemblent effectivement à distance à un Ghast, mais ce dernier saute beaucoup plus loin et plus haut.



G

Le Gyaa-Yoth

Remarquez la corne proéminente, la bouche et des crocs légèrement atrophiés. Des barres * et des récepteurs infrarouges sont présents derrière et sous les yeux.



Une autre espèce de Ghast.

Goule

C'était une… créature blasphématoire sans nom, avec des yeux rougeoyants, qui tenait dans ses griffes osseuses une chose qui avait été un homme et en rongeait la tête comme un enfant grignoterait un sucre d'orge. Sa position était plutôt accroupie, et lorsqu'on la regardait, on avait l'impression qu'à tout moment elle pouvait lâcher sa proie actuelle pour se mettre en chasse d'un morceau plus savoureux.
— H. P. Lovecraft

G

Pas complètement humaine, même si elle se rapproche de l'homme par bien des côtés, la Goule est globalement un bipède à l'apparence vaguement canine et voûtée, avec une peau caoutchouteuse, des oreilles pointues, un corps couvert de moisissure, des pieds en forme de sabots, et des griffes écailleuses dont elle se sert pour creuser.

Habitat : La Goule habite principalement dans des terriers individuels ou des complexes souterrains plus grands. C'est une créature nocturne. En raison de ses préférences alimentaires, elle prospère près des villes humaines, en particulier à proximité des cimetières et des hôpitaux où elle peut compter sur de bonnes réserves de nourriture.

Répartition géographique : Sur toute la planète. Hormis dans les Contrées du Rêve, on ne connaît l'existence d'aucune colonie de Goules extra-terrestre ou extra-planaire. Plusieurs commentateurs estiment qu'on ne peut croiser de Goules là où on ne peut croiser des humains (Gillman, 1984).

Vie et habitudes : La Goule se nourrit principalement de charogne. Elle est cependant parfaitement capable de manger de la chair plus fraîche, et le fait d'ailleurs souvent afin de changer de l'ordinaire, déchirant sa malheureuse victime avec ses dents et ses griffes puissantes.

Exceptionnellement, la Goule semble se développer à partir d'un humain ou comprendre un humain parmi ses ancêtres, même si ce point précis est contesté (Munden, 1992). La Goule n'est en tout cas probablement pas une espèce distincte. Les premières recherches jamais effectuées (Fallworth, 1927) ont montré que les puissants penchants humains pouvaient être renforcés par l'environnement, même si on n'en comprend pas les mécanismes génétiques sous-jacents. Parfois, une colonie de Goules kidnappe et élève un bébé humain comme une Goule. Parfois aussi, un humain adulte de même sensibilité s'associe avec des Goules et finit par se transformer en l'une d'elles. La physiologie de cette créature peut inclure une fétidité ou un venin qui provoque ou facilite la transformation progressive de l'homme en monstruosité (Dannseys, 1986).

Il est difficile d'étudier ou même de croiser une Goule, compte tenu de sa haute intelligence et de sa connaissance extraordinairement complète de la société, de l'activité et de la psychologie humaines.

Signes distinctifs d'une Goule :
- On rencontre généralement les Profonds à proximité de l'eau et ils véhiculent une odeur de poisson.
- Les Vagabonds dimensionnels sont des créatures lentes, à l'aspect fripé, et aux traits faciaux peu distincts.
- Les Ghasts effectuent des sauts sur leurs grandes pattes arrière et n'ont pas de museau.





Indices de la Transformation

La Transformation en une Goule comprend un allongement et un accroissement de la musculature de la mâchoire et une extension et aplatissement de la boîte crânienne. Les traits d'origine humaine comprennent des orbites complètes et la permanence de véritables pommettes.



Le crâne d'une Goule.



G





Grande Race de Yith

C'était toujours la même chose – une personne d'humeur pensive prise d'une étrange vie *secondaire et menant, sur une période plus ou moins longue, une existence totalement insolite, caractérisée tout d'abord par une maladresse vocale et corporelle, et plus tard par une acquisition systématique de connaissances scientifiques, historiques, artistiques et anthropologiques, réalisée avec un enthousiasme fiévreux et un pouvoir d'assimilation totalement anormal.*

— H. P. Lovecraft

Cette créature est dotée d'un grand corps conique surmonté de quatre longs tentacules se terminant par toute une variété d'organes utiles. Elle est intelligente et douée d'une longévité exceptionnelle. L'homme ayant découvert la Grande Race (Peaslee, 1936) a mené des recherches de longue haleine et systématiques sur la Grande Race, dans les domaines de l'histoire naturelle, de la psychologie, et de la physique temporelle. Compte tenu de leur intellectualisme et de leur modération, le lecteur pourrait penser aux membres de la Grande Race comme à autant de moines placides, s'il ne tient bien sûr pas compte des invasions génocidaires et des guerres terrestres féroces.

La Grande Race est ainsi nommée parce qu'elle a acquis la maîtrise du temps. Elle a en effet développé la capacité d'envoyer l'esprit à travers les millénaires afin de prendre possession des corps d'autres créatures. Cette espèce, originaire d'un monde lointain, a émigré quand leur monde fut détruit. Les membres de la Grande Race sont alors arrivés sur Terre en prenant le contrôle des corps d'anciennes entités de forme conique qui vivaient alors sur Terre et dont nous ne savons presque rien. Cette invasion eut lieu il y a des centaines de millions d'années.



La Grande Race est constituée de grands scientifiques et chercheurs, et elle remplace parfois l'esprit d'humains dûment sélectionnés afin d'étudier notre culture présente. Ces créatures ont constitué un petit culte parmi l'humanité destiné à découvrir et aider leurs savants qui voyagent dans le temps ; les adorateurs en question apportent aide et assistance en échange de la technologie ou de la sagesse via ces créatures. Les voyageurs temporels de la Grande Race sont également recherchés par une secte impitoyable liée à Hastur et au Signe Jaune, qui les capture et les torture pour obtenir des informations.

Habitat : Tous les climats non arctiques, mais les membres de la Grande Race préfèrent les tropicaux aux tempérés.

Répartition géographique : La Grande Race s'est éteinte il y a plusieurs millions d'années, anéantie par une incursion de Polypes Volants (voir à cette entrée). Cependant, avant cette catastrophe, l'espèce avait envoyé l'esprit de ses dirigeants et scientifiques sélectionnés dans un futur lointain, pour qu'ils s'emparent d'intelligences de coléoptères, lesquels suivent l'humanité à l'échelle géologique.

Vie et habitudes : Un membre de la Grande Race se nourrit exclusivement de liquide et s'alimente à travers les quatre organes rouges en forme de trompette situés sur son tentacule postérieur. Il se reproduit dans les eaux peu profondes, en libérant des spores au bord de son immense pied semblable à celui d'un escargot.

Signes distinctifs d'un membre de la Grande Race :
- Sa forme conique le rend unique.



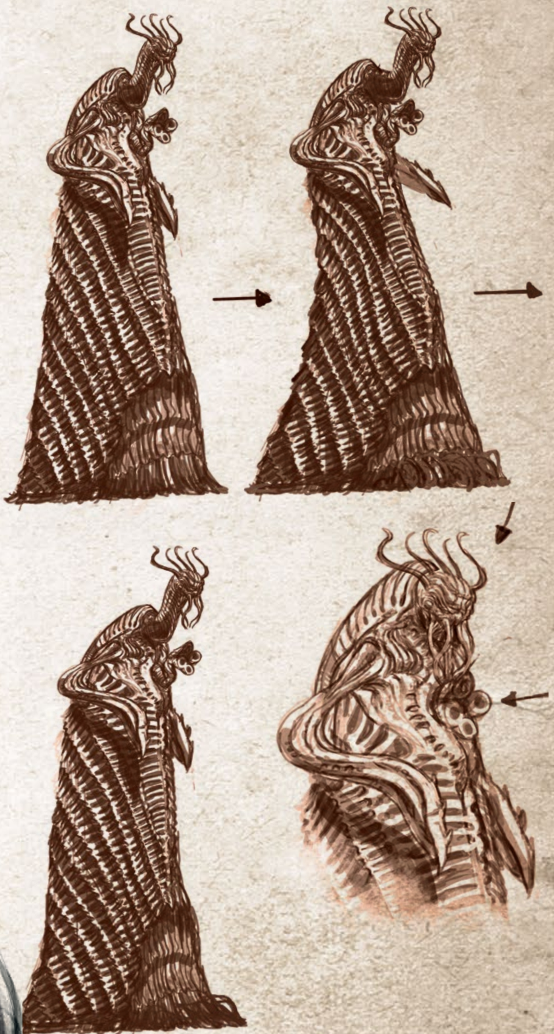
Tenue d'archives

Ce membre de la Grande race grave des informations sur une plaque de métal, un moyen esthétique d'empêcher l'information de s'altérer. La Grande Race avait également des méthodes plus rapides et plus précises de stockage et de récupération de données, mais ces techniques ne permettaient pas de les stocker efficacement pour des périodes dépassant 100 millions d'années, et de telles informations sont désormais perdues à jamais.



Maniement du stylo thermique.

G



Horreur Chasseresse

Au-delà d'eux et au-dessus d'eux, les réduisant jusqu'à l'insignifiance, se trouvait une vision maîtresse de la terreur, qui nous traque, autour de nous et au-dedans de nous, ce ver qui se tord et s'affaire dans l'abîme affreusement proche.
— H. P. Lovecraft

Cette créature longiligne intelligente vole au moyen de ses ailes membraneuses, son corps pulsant et enflant de toute sa longueur avec des vagues palpitantes. Certaines Horreurs Chasseresses possèdent deux ailes ; d'autres n'en ont qu'une seule, qu'elles font tournoyer de manière particulière pour se maintenir en l'air. Chaque Horreur Chasseresse bat des ailes lentement et en rythme, et peut toujours être identifiée par son corps qui ondule constamment et sa tête ballante.

L'Horreur Chasseresse n'est pas constituée de matière ordinaire. Elle existe en même temps sur un autre plan coïncidant avec le nôtre, tout comme les Fungi de Yuggoth. L'Horreur Chasseresse est capable de voler et de maintenir en l'air son énorme corps serpentin par la pression que ses ailes exercent sur le support permanent de cet autre plan.

Une Horreur Chasseresse peut parler en langues humaines, même si sa voix est distinctement forte et rude. Les Dieux Extérieurs ou les Grands Anciens, en particulier Nyarlathotep, se servent souvent des Horreurs Chasseresses pour pourchasser leurs victimes.

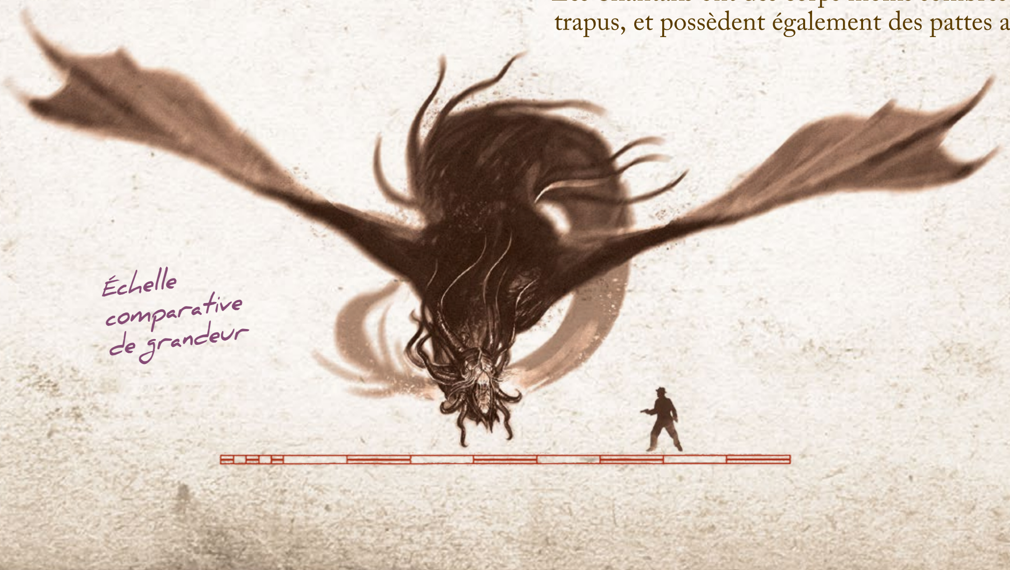
Habitat : Les mondes extra-terrestres désolés. Une Horreur Chasseresse ne se trouve sur Terre que lorsqu'elle y poursuit une proie, ou lorsqu'elle y est invoquée par des individus utilisant des techniques hyper-géométriques ou autres relevant de la métaphysique dure.

Répartition géographique : Bien que native de seulement quelques mondes épars, la présence de l'Horreur Chasseresse s'étend sur plusieurs galaxies ; on peut en fait la rencontrer accidentellement presque n'importe où.

Vie et habitudes : À l'état naturel, l'Horreur Chasseresse vit sur une planète sombre. Elle est incapable de supporter la lumière trop forte, ou même la lumière du jour normale pendant plus de quelques heures, et se rend donc généralement sur Terre à la nuit tombée. Compte tenu de la lumière solaire continue de l'espace interplanétaire, il y a désaccord sur le fait de savoir si oui ou non une Horreur Chasseresse s'y déplace en volant ; un résumé des différentes opinions a été publié à ce sujet (Gillman, 1986).

L'Horreur Chasseresse est une entité extrêmement intelligente vivant apparemment sans organisation sociale ou civilisation matérielle. Dannseys (1987) pense que ses connaissances en sciences occultes sont si étendues qu'elles rendent la technologie et l'échange d'informations superflus, mais la controverse fait rage à ce sujet : Varson (1988) insiste sur l'existence de preuves évoquant un réseau télestitiel élaboré, même si les tentatives pour reproduire ces données ont échoué en raison des difficultés d'effectuer des recherches sur des Horreurs Chasseresses vivantes. Les chercheurs en métaphysique dure sont perpétuellement confrontés à cette désagréable situation.

Signes distinctifs d'une Horreur Chasseresse :
- Les Shantaks ont des corps moins sombres et plus trapus, et possèdent également des pattes arrière.







Gros plan sur la tête de l'Horreur Chasseresse.

La tête d'une Horreur

La plupart des orifices, crêtes et barbes de tissu que l'on peut voir sur cette illustration représentent les organes sensoriels de la créature. Les barbillons situés de chaque côté de sa gueule, par exemple, lui permettent de détecter les courants d'air et de localiser ainsi sa victime à travers les légères variations de pression provoquées par sa respiration. D'autres organes lui font percevoir la chaleur, la lumière et la couleur, la conductivité électrique, les odeurs et les masses.

Ithaqua, le Wendigo

… d'inconcevables aberrations sournoisement évoquées dans une horrible semi-connaissance par des mots dont nous ne doutons guère de l'innocence jusqu'à ce que la tension dingue de la voix creuse de l'orateur nous enjoigne la peur…
— H. P. Lovecraft

Le hurlement du Wendigo est unique, et ceux qui l'entendent ne l'oublient plus jamais. Cette entité gigantesque, grossièrement humanoïde, semble marcher sur les vents. On ne la croise que dans le Grand Nord et elle est généralement accompagnée par le blizzard ou le brouillard givrant.

On rencontre parfois Ithaqua seul, mais une foule d'êtres inférieurs l'accompagnent le plus souvent. Parmi son entourage, on trouve les humains malheureux qui sont éliminés après un temps donné et que l'on retrouve gelés et à moitié enterrés dans la toundra.

Ithaqua est capable de transformer les formes de vie inférieures dans des versions moindres de lui-même, afin qu'elles le servent comme éclaireurs, compagnons, ou d'une façon qu'il est impossible de deviner. Chez l'homme, cette transformation conduit à la destruction complète des pieds, à l'immunité contre les températures glaciales, et à des tendances cannibales insoutenables conduisant à la folie.
Le nom de *Wendigo* ou *Windigo* est d'origine algonquienne, un terme désignant initialement un humain transformé par Ithaqua.



Habitat : L'espace, les plateaux gelés, la toundra et les reliefs alpins. La Terre, même en Arctique, est plus chaude que ce que cette créature préfère, elle ne vit donc pas ici en permanence.

Répartition géographique : L'Antarctique semble un endroit fait pour le Wendigo, mais on n'a jamais mentionné sa présence dans l'hémisphère sud, pour des raisons qui ne sont pas absolument claires. Ithaqua voyage à travers le système solaire et se rend au moins sur les mondes les plus froids. Il peut passer beaucoup de temps dans le nuage d'Oort de notre système, d'où proviennent les comètes. Ithaqua fréquente au moins un autre système solaire.

D'autres entités semblables à celui-ci habitent probablement la galaxie ; Ithaqua est peut-être un membre d'une espèce extrêmement puissante, chacune possédant d'énormes territoires appartenant à un ou plusieurs systèmes solaires (Hike, 1983).

Vie et habitudes : Le Wendigo passe le plus clair de son temps à voyager à travers ses territoires. Mais il vient sur Terre plus souvent qu'il le devrait normalement, compte tenu des hautes températures de notre globe. Peut-être les proies appétissantes disponibles sur Terre l'encouragent-elles à ces visites fréquentes.

Signes distinctifs d'Ithaqua :
- Les Larves de Cthulhu sont rarement associées aux climats arctiques et ne volent qu'avec leurs ailes.
- Les Profonds anormalement grands ne volent jamais et sont toujours rencontrés près de la mer.



Un Wendigo

Ce croquis a été réalisé par un trappeur dans le nord du Québec, qui a réussi à échapper à un Wendigo. Les caractéristiques d'origine humaine de la chose sont claires, mais sa métamorphose globale est profonde.



I

Larve de Cthulhu

Il n'y a aucune langue pour… ces mystérieuses contradictions de toute matière, force, et ordre cosmique. C'était une montagne qui marchait ou plutôt avançait en trébuchant… [La] larve stellaire s'était réveillée pour réclamer son dû. Les étoiles étaient de nouveau propices.
— H. P. Lovecraft

Cthulhu est le représentant le plus fameux d'une espèce venue sur Terre il y a des centaines de millions d'années. Ces entités, d'un vert gélatineux, adoptent deux formes : soit ce sont des êtres gigantesques ressemblant à des pieuvres, soit des êtres boursouflés possédant des ailes et des serres similaires à celles du dragon, et des faces couvertes de barbillons. Cthulhu appartient lui-même de cette deuxième version.

Cette Larve est extraordinairement plastique, et peut rapidement et radicalement changer de forme. Ses membres et autres parties restent toujours identifiables, même s'ils peuvent être déformés, atrophiés ou au contraire hypertrophiés.

Habitat : Bien que l'eau ne leur cause aucun tort, Cthulhu et les siens ont été traditionnellement considérés de manière impropre comme des êtres marins : ils sont en fait essentiellement terrestres. Ces entités de grande puissance peuvent voyager à volonté dans l'espace et passer ainsi d'un monde à l'autre.

Échelle comparative de grandeur



Répartition géographique : Ces êtres empruntent un cycle cosmique d'activité et d'inactivité inexplicable. À l'heure actuelle, presque tous les membres de cette race se trouvent en animation suspendue, se reposant jusqu'à la fin du cycle actuel où ils pourront revivre. Des indices semblent indiquer que ce temps est proche.

Vie et habitudes : Pendant leur sommeil, ces créatures ne peuvent effectuer que des actions mentales, comme envoyer des rêves ou donner par télépathie des instructions. Il est vraisemblable que Cthulhu et sa race se réveilleront avec l'intention de restaurer la civilisation qui était la leur dans les temps anciens. La grande majorité des membres de cette race vivait, semble-t-il, dans une cité immense qui couvrait autrefois une grande partie du sud du Pacifique. Actuellement, eux et leur cité, R'lyeh, sont enfouis sous des milliers de mètres d'eau et des centaines de mètres de vase et de pierre. Le mode de reproduction de cette espèce est inconnu, mais il s'agit peut-être de mitose. Si cette hypothèse se vérifiait, cela pourrait sous-entendre que les millions d'habitants de R'lyeh descendent de Cthulhu lui-même.

Signes distinctifs de la Larve de Cthulhu :

- Les Chthoniens n'ont pas d'ailes, ni d'ailleurs d'autres membres.
- Les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath sont plus petits et sans tête vraiment définie.
- Les Polypes Volants sont plus petits, accompagnés de chuintements, et peuvent devenir temporairement invisibles.
- Ithaqua n'a pas de tentacules, est cantonné aux climats froids, et vole sans avoir besoin d'ailes.
- Les Serviteurs des Dieux Extérieurs sont beaucoup plus petits, dépourvus d'ailes, et se déplacent généralement en roulant sur eux-mêmes.

Le vol de la Larve de Cthulhu

Pour voler, une Larve de Cthulhu doit faire porter l'essentiel de sa masse sur ses ailes.



Larve Amorphe de Tsathoggua

Ils découvrirent des êtres vivants [qui] adoraient des représentations en onyx et en basalte de Tsathoggua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme Tsathoggua lui-même. Bien pire, c'étaient des protubérances informes de limon noir visqueux adoptant des formes temporaires selon des desseins divers. Les explorateurs de K'n-Yan ne prirent pas le temps d'effectuer des observations détaillées et… scellèrent le passage.

— H. P. Lovecraft

La Larve Amorphe est associée à l'adoration d'une entité appelée Tsathoggua. C'est une créature noire et fluide pouvant modifier sa forme avec une rapidité fulgurante, faisant surgir au gré de ses envies pattes, dents, têtes, yeux, et ailes, bref adoptant des formes temporaires pour des besoins temporaires.

Bien que leurs objets de pierre révèlent une intelligence du niveau de celle de l'homme, aucune communication directe n'a jamais été établie avec ces êtres impitoyables. Et, comme les Larves Amorphes sont invulnérables aux armes physiques ordinaires, les investigateurs se montrent réticents à s'exposer à tout contact prolongé avec ces étranges créatures.

Habitat : D'abord et avant tout souterrain. Les Larves Amorphes bâtissent des galeries de pierre le long desquelles elles déplacent leur corps visqueux avec une grande rapidité. Des indices dont nous disposons jusqu'à présent (Wasling, 1984) laissent penser que leur zone d'habitation est strictement limitée à la croûte terrestre, et même peut-être aux terrains calcaires et autres dépôts organiques.

Répartition géographique : La Larve Amorphe de Tsathoggua exerce son emprise sur la caverne sans lumière de N'Kai, et habite aussi probablement d'autres réseaux de grottes. Comme on ne sait pas si oui ou non l'espèce s'est développée sur Terre, il existe peut-être – ou peut-être pas – des Larves Amorphes sur d'autres planètes.

Vie et habitudes : La Larve Amorphe se nourrit de toute une variété de substances. Avant tout, elle métabolise les débris organiques, mais elle peut aussi dévorer des êtres vivants, animaux, plantes, ou champignons, lorsqu'ils sont disponibles.

On sait peu de choses sur le mode de reproduction ou la durée de vie d'une Larve Amorphe, mais des structures de calcite de la taille du poing à N'Kai (Dannseys, 1987) pourraient fournir certaines réponses, à condition bien entendu que les généticiens parviennent à les décoder.

Signes distinctifs d'une Larve Amorphe de Tsathoggua :

- Azathoth est plus grand et toujours accompagné de créatures inférieures.
- Les Polypes Volants varient en temps normal entre visibilité et invisibilité, et quittent souvent le sol pour de brefs envols.
- Les Bêtes Lunaires sont de couleur pâle, et non noire.
- Les Serviteurs des Dieux Extérieurs produisent une musique de flûte démoniaque, tandis que la Larve Informe est généralement silencieuse.
- Les Shoggoths se déplacent en roulant sur eux-mêmes et en suppurant, davantage qu'en formant et reformant rapidement de nouveaux membres.

Échelle comparative de grandeur





Déplacement de la Larve Amorphe de Tsathoggua

Des appendices situés sur la face supérieure de la créature la tirent en avant ; au fur et à mesure de son déplacement, de nouveaux appendices poussent à l'arrière. Le schéma ne rend pas compte de la vitesse de la créature – plus de 30 km/h sur de longues distances.



Maigre Bête de la Nuit

Elles ne parlaient ni ne riaient jamais, et ne souriaient pas non plus parce qu'elles n'avaient pas de visage pour le faire, mais seulement une absence d'expression suggestive là où il aurait dû se trouver. Tout ce qu'elles faisaient, c'était d'agripper, de voler et de titiller ; ainsi faisaient les Maigres Bêtes de la Nuit.
— H. P. Lovecraft

Il s'agit d'une créature humanoïde sans visage, avec des ailes de chauve-souris, des cornes, une queue hérissée de piques, et une peau grasse semblable à celle de la baleine. La Maigre Bête de la Nuit est un être social qui se rencontre presque toujours en grand nombre. Dénuée d'intelligence, elle est généralement l'animal de compagnie ou la servante d'une puissante divinité d'un autre monde. La Maigre Bête de la Nuit est dépourvue d'organe vocal et vole en silence. Cet être nocturne sort rarement à la lumière du jour, même si la lumière ne semble pas la blesser de manière significative.

Habitat : La Maigre Bête de la Nuit préfère nicher dans les grottes de montagne, mais elle patrouille dans presque n'importe quel type de milieu.

Répartition géographique : Principalement sur le plan appelé Contrées du Rêve. Une Maigre Bête de la Nuit niche à proximité d'un objet ou d'un endroit dont son maître souhaite assurer la protection.
En général, ce dernier veut garder l'emplacement inviolé, ou s'approvisionner régulièrement en victimes.

Vie et habitudes : Une Maigre Bête de la Nuit défend un lieu en volant dans l'obscurité, saisissant un intrus pour l'emporter ensuite. Si la victime se débat, la créature tente de la « titiller » ou de l'attaquer pour la soumettre. Une proie trop récalcitrante est simplement lâchée, généralement d'une grande hauteur, tandis que celles qui vont jusqu'au bout du trajet sont abandonnées dans des endroits extrêmement dangereux : de gigantesques réseaux de cavernes souterraines, des jungles extra-terrestres mortelles, des déserts infestés de prédateurs, etc.

La Maigre Bête de la Nuit ne prend de nourriture que provenant de son maître. Une telle entité est connue pour allaiter ses Maigres Bêtes de la Nuit de ses mamelles noires et pendantes. D'autres méthodes existent très probablement.

On ne sait en revanche rien sur la façon dont la Maigre Bête de la Nuit absorbe sa nourriture ou tout liquide ; elle n'a pas de bouche apparente ou autres stomates, ni aucun cloaque ou autre organe d'excrétion. En outre, la Maigre Bête de la Nuit ne présente aucun organe sensoriel visible, bien qu'elle soit capable de s'orienter et d'effectuer des manipulations fines.
De même, on ne sait rien du cycle de reproduction des Maigres Bêtes de la Nuit ni de leur durée de vie.

Évidemment, beaucoup de recherches sur la nature et les capacités des Maigres Bêtes de la Nuit sont nécessaires. Les personnes intéressées sont invitées à prendre contact avec le docteur Gillman fils, au Centre d'études sur les Maigres Bêtes de la Nuit, à l'Université Miskatonic.

Signes distinctifs d'une Maigre Bête de la Nuit
- Le Byakhee peut être très bruyant et possède un visage et une mâchoire marqués.
- Les Fungi de Yuggoth sont de couleur rosâtre et possèdent une tête qui miroite.







Une Maigre Bête de la Nuit
et sa proie

La créature utilise ses quatre membres pour saisir sa proie. La queue peut également l'aider à la maîtriser.

Nyarlathotep



Uniquement pour narguer, Nyarlathotep avait désigné la route conduisant vers la sécurité et la merveilleuse cité du crépuscule ; uniquement pour railler, ce messager noir avait révélé le secret… car la folie et la vengeance sauvage du vide sont les seuls dons de Nyarlathotep envers les présomptueux…
— H. P. Lovecraft

Nyarlathotep, le Chaos Rampant, est l'esprit et l'âme des Dieux Extérieurs ; il procure à leur pouvoir une personnalité. Nyarlathotep peut interagir de manière intelligente avec des créatures inférieures, alors que les autres Dieux Extérieurs ne sont capables que de destruction. Il peut récompenser ou punir, et de nombreuses espèces intelligentes servent et adorent les Dieux Extérieurs afin de gagner la faveur de Nyarlathotep.

Nyarlathotep utilise des formes différentes pour des buts différents. Il adopte par exemple une forme humaine lorsqu'il entretient des rapports avec les humains. La grande majorité de ses plans et désirs sont cependant malveillants pour l'homme, et il semblerait que l'humanité, tout au moins dans son état actuel sain d'esprit, ne convient pas à Nyarlathotep.

Habitat : Au-delà de l'espace et du temps ; souvent en compagnie d'Azathoth.

Répartition géographique : Tous les temps et lieux ont été visités par cet être.

Échelle comparative de grandeur



Une autre forme de Nyarlathotep

Cette manifestation rare de Nyarlathotep fait son apparition en possédant le corps de celui qui ose le contacter. Lorsque le contact est terminé, Nyarlathotep repart et la victime reprend le contrôle de son corps, maintenant modifié de façon permanente dans cette forme monstrueuse.



Le « Démon des Ténèbres ».

Vie et habitudes : Nyarlathotep fait respecter la volonté des Dieux Extérieurs à travers toute une variété de moyens, principalement à l'aide des forces locales. Mais lorsque la puissance pure est nécessaire, Nyarlathotep exploite la force de ses puissants maîtres.

Signes distinctifs de Nyarlathotep :
Voici quelques-unes des formes que Nyarlathotep prend sur Terre :
- Le Pharaon Noir, un petit homme basané à la carrure frêle parfois vêtu d'un costume moderne.
- L'Homme Noir, un grand homme maigre et chauve, à la peau noire comme de l'ébène, possédant des traits caucasiens, et des sabots en guise de pieds, portant comme seul vêtement une tunique informe de lourd tissu noir.
- Le Hurleur de la Nuit, une monstruosité à trois pattes souvent repérée en train de hurler à la Lune pour de mystérieuses raisons.
- Celui qui hante les Ténèbres, une gigantesque créature aux ailes noires ayant pour seul trait du visage un œil trilobé incandescent et des ailes bordées de vrilles suintant l'acide, une forme dangereuse et violente qui est, paraît-il, dissipée par une lumière intense.
- La Femme Boursouflée, un être de près de 300 kg et de plus de 2 m de hauteur ressemblant vaguement à une femme obèse, avec des tentacules à la place des bras et du nez, cinq bouches parfaites rendues hideuses par des grappes de crocs saillants, et portant une tunique jaune et noire faite dans un matériau ressemblant à de la soie fine, et de la ceinture de laquelle pendent six faucilles et l'occulte Éventail Noir.



Mode de déplacement



N

Polype Volant

Ces créatures n'étaient que partiellement formées de matière [et] étaient dotées du pouvoir de se mouvoir dans les airs, bien que dénuées d'ailes… Elles montraient… des signes d'une plasticité monstrueuse et n'étaient visibles que par intermittence…
— H. P. Lovecraft

Nous pouvons caractériser le Polype Volant par sa capacité à devenir invisible par intermittence et sa plasticité corporelle monstrueuse. Un Polype Volant émet aussi un son flûté et chuintant continu, qui permet de déterminer son emplacement approximatif, même lorsque cet être maléfique est invisible.

La race des Polypes Volants est à l'origine venue de l'espace pour s'attaquer à la vie terrestre alors balbutiante, et bâtit alors des cités de tours de basalte sombre dépourvues de fenêtres. Ils finirent par entrer en conflit avec des membres de la Grande Race et furent vaincus ; ils les forcèrent à se réfugier sous terre. Là, les Polypes grandirent en force et en nombre, et finirent par préférer ce milieu à celui de la surface. Il arrive que des Polypes jaillissent des profondeurs de la terre, mais du point de vue de la temporalité de l'humanité, ils se tiennent relativement tranquilles.

Les recherches effectuées par la Grande Race montrent que les Polypes Volants disparaîtront de la Terre peu de temps après la propre disparition de l'humanité.



Habitat : Durant l'Ère Primaire, les Polypes Volants vivaient et prospéraient à la surface du globe. Aujourd'hui, on n'en rencontre plus que dans des cavernes souterraines ; sans doute les conditions de la surface ont-elles tellement changé que l'espèce préfère désormais la vie souterraine.

Répartition géographique : Le Polype Volant vit dans de grandes cavernes souterraines réparties dans le monde entier. Il n'habite pas dans la plupart des grottes connues de l'homme, car de toute façon les malheureux découvreurs des demeures de ces créatures ont rarement le loisir de signaler leur trouvaille. Le Polype Volant est originaire d'un endroit du cosmos ; ses proches existent probablement toujours là-bas.

Vie et habitudes : Le Polype Volant se nourrit, de manière horrible, sur n'importe quel organisme qu'il peut chasser, pourchassant et faisant la guerre à travers des vents puissants. La présence de Polypes, en fait, peut facilement être déterminée par un comportement inhabituel du vent : des vents qui aspirent au lieu de souffler, des vents qui tourbillonnent autour des obstacles au lieu d'être bloqués par eux, et des effets inhabituels similaires.

L'empreinte d'un Polype Volant est composée de cinq marques d'orteils circulaires, faciles à distinguer de ceux de presque n'importe quel autre organisme.

Signes distinctifs d'un Polype Volant :
- On peut reconnaître les Polypes Volants grâce à leurs passages continuels dans le monde invisible, une caractéristique partagée par peu d'autres organismes.
- Les Vampires Stellaires émettent des rires ou des gloussements, très dissemblables des chuintements étranges du Polype Volant.
- Les sons flûtés des Serviteurs ont des phrasés déments, sans intelligence ou sens caché, et les Serviteurs n'ont pas de membres inférieurs ni ne volent.
- Les Larves Amorphes sont de couleur noire.

P



Mouvement au sol

Le Polype Volant possède des pseudopodes à cinq doigts qui lui permettent de supporter son poids ou de se déplacer sans voler. En effet, bien qu'il puisse se mouvoir dans les airs, il parcourt souvent de considérables distances au sol.



Extension des pseudopodes.

Profond

Ils sautillaient de manière irrégulière, parfois sur deux pattes et parfois sur quatre… Leurs croassements, leurs aboiements… avaient toutes les nuances d'expression sombre qui manquaient à leurs visages aux regards fixes.
— H. P. Lovecraft



Le Profond est un être vivant dans l'océan et ressemblant vaguement à un hybride entre le poisson et la grenouille. Il possède des branchies, mais peut également respirer à l'air libre et ainsi vivre sur la terre ferme sans limitation de temps. Le Profond est généralement d'une couleur bleu-vert avec un ventre pâle. Sur terre, il peut marcher sur ses quatre membres ou uniquement sur ses pattes arrière. Il nage grâce à ses pattes palmées. Pour ceux qui se trouvent à proximité, un Profond dégage une odeur de poisson nauséabonde.

Quand un Profond s'accouple avec un non-Profond, la progéniture hybride qui en résulte commence d'abord par ressembler à un membre ordinaire de cette dernière espèce. Mais avec le temps, elle dégénère pour se rapprocher, en interne comme en externe, de plus en plus d'un Profond. Finalement, la progéniture subit la Transformation finale, et, si elle habite la terre ferme, retourne alors à la mer prendre sa place dans la société sous-marine. Les Profonds sont réputés pour réussir à se reproduire avec les humains et les dauphins, mais la métamorphose prend plus de temps chez ces derniers, probablement parce que les structures osseuses sont dissemblables.

Tous les hybrides Profonds ne subissent pas une métamorphose complète. De légères variations au niveau de l'environnement ou de l'hérédité peuvent en effet fortement affecter ce processus.



Aucun Profond ne meurt de mort naturelle. Plus il avance en âge et plus il grandit, et il peut devenir exceptionnellement corpulent. À l'inverse, un Profond affamé se rapetisse en métabolisant son tissu musculaire et osseux. Une famine prolongée peut ainsi réduire un Profond à la taille d'une grenouille. Plusieurs semaines d'alimentation intensive sont alors nécessaires pour qu'il retrouve sa masse normale (d'Erlette, 1959).

Habitat : Marin, en particulier les plateaux continentaux à des profondeurs de moins d'un kilomètre, dans les climats tempérés et tropicaux.

Répartition géographique : Dans tous les océans, et le long des côtes de la plupart des continents. Le Profond est, semble-t-il, originaire de la Terre, mais son évolution reste mystérieuse.

Vie et habitudes : Ce vertébré aquatique carnivore est intelligent et peut se targuer de posséder une civilisation. Il habite des cités sous-marines, mène des bancs de poissons, et se livre à des manipulations sophistiquées sur des populations humaines locales sélectionnées. Étant donné son schéma chromosomique exceptionnellement malléable, il se reproduit fréquemment avec des espèces différentes.

Signes distinctifs d'un Profond :
- Les Vagabonds dimensionnels sont proportionnés de manière très différente, avec des bras beaucoup plus longs et une peau ridée et lâche.
- Les Ghasts se déplacent en sautant et ne marchent jamais à quatre pattes.
- Les Goules dégagent une odeur de vieil humus et de moisissure.
- Les Profonds extrêmement grands ressemblent grossièrement à Ithaqua, mais ce dernier est toujours accompagné d'un froid glacial et ne possède ni palmes ni branchies.





Le Masque d'Innsmouth

Il s'agit d'une dégénérescence progressive causée par la souillure génétique des Profonds. À 34 ans, l'homme est quasiment prêt pour sa « Transformation ». La peau se retire et les oreilles se résorbent. Rapidement, le nez tombe à son tour.







Serviteur des Dieux Exterieurs

… quelque chose d'amorphe était tapi loin de la lumière, émettant un son répugnant de flûte… [dans] les palpitations toxiques de l'obscurité fétide… aucune chaleur, seulement la moiteur de la mort et de la corruption.
— H. P. Lovecraft

Amas de chair et de tentacules, un Serviteur des Dieux Extérieurs a des caractéristiques qui rappellent celles d'une grenouille ou d'un poulpe. Cette créature transporte presque toujours avec elle un instrument de musique appelé « flûte » faute d'un meilleur nom, et est généralement en train d'en jouer.

Habitat : Au-delà de l'espace et du temps. On rencontre couramment les Serviteurs près du trône d'Azathoth et sur les lieux habités par des entités transcosmiques extrêmement puissantes.

Répartition géographique : Partout où le Serviteur est envoyé. Il s'agit d'une entité extrêmement résistante semblant être à l'abri des vicissitudes du climat, des températures, de l'atmosphère, et d'autres facteurs environnementaux.



Vie et habitudes : Un Serviteur des Dieux Extérieurs accompagne normalement un être beaucoup plus important. Parfois cependant, il agit seul, pour apporter son aide à l'organisation du culte de ces êtres qui semblent être ses maîtres.

Bien que cette créature soit appelée Serviteur, on ne sait pas exactement quelle relation elle a avec l'entité ou les entités plus importantes qu'elle est censée accompagner. Peut-être l'espèce est-elle de nature parasitaire ou symbiotique, plutôt que serviteur proprement dit (Dannseys, 1978). Si cela est vrai, sa haute intelligence et ses aptitudes occultes la conduisent sans doute à favoriser le développement et le culte de son entité hôte.

Le Serviteur des Dieux Extérieurs est un adepte de la pratique des sciences occultes et cela, ajouté à sa résistance physique, le rend extrêmement difficile à blesser. Toute personne intéressée par les créatures du Mythe, ou se revendiquant comme tel, doit donc soigneusement se préparer à toutes les éventualités, emporter un équipement approprié, et garder à portée plus d'une sortie de secours.

Signes distinctifs du Serviteur des Dieux Extérieurs :
- Les Chthoniens sont beaucoup plus grands et accompagnés de chants, et non de sons de flûte.
- Cthulhu et sa Larve sont eux aussi beaucoup plus grands et toujours de couleur verdâtre.
- Les Polypes Volants peuvent se déplacer dans les airs, et sont souvent plus ou moins invisibles.
- La Larve Informe de Tsathoggua est de couleur noire.
- Les Bêtes Lunaires n'ont pas de tentacules, sauf pour leurs organes sensoriels rosâtres, que l'on trouve toujours à l'extrémité de leur gueule.
- Les Shoggoths bouillonnent constamment, tout en formant et reformant leurs yeux et autres organes.



Le déplacement du Serviteur des Dieux Extérieurs

Le Serviteur des Dieux Extérieurs progresse d'ordinaire en roulant sur lui-même. Cet être agrippe la surface du sol avec ses tentacules, se tracte en position, après quoi il peut rouler sur lui-même à vitesse modérée.



Une flûte de serviteur





Shantak

Ce n'étaient ni des oiseaux ni des chauves-souris connus sur Terre ou dans les Contrées du Rêve, car ils étaient plus grands que des éléphants… Carter savait que ce devaient être les Shantaks volants évoqués par de sombres rumeurs… aux ailes desquels étaient encore accrochés le givre et le salpêtre des gouffres les plus profonds.
— H. P. Lovecraft



Le Shantak est une immense créature couverte d'écailles, constituée d'une matière connue sur Terre, qui montre une quantité de similitudes surprenantes avec les vertébrés de notre planète. Il a la taille et la masse d'un éléphant, deux ailes, un tégument écailleux, et deux pattes. Son cou est long, ainsi que sa queue. Les vieilles traditions appellent le Shantak « créature à tête de cheval », et en effet, son crâne possède des proportions légèrement équines – mais toute ressemblance avec cet animal est purement fortuite.

Le thorax du Shantak est en grande partie occupé par un organe de surcompression qui alimente les muscles des ailes en vol. C'est seulement de cette manière que la créature acquiert suffisamment d'énergie pour maintenir en l'air sa masse imposante.

La description ci-dessus s'applique uniquement aux Shantaks communs. Le Shantak inférieur, peu connu, est beaucoup plus petit et d'apparence tout à fait différente, avec une fourrure et d'énormes griffes aux ailes antérieures.

Un Shantak est frappé de panique à la vue d'une Maigre Bête de la Nuit. Vraisemblablement, les deux espèces sont originaires de la même partie de l'univers, ou elles vivaient autrefois côte à côte, ce qui a développé cette peur instinctive. Aucune raison objective pour cette frayeur des Shantaks n'a été jusqu'à présent découverte – à première vue, un Shantak est beaucoup plus grand et plus puissant que n'importe quelle Maigre Bête de la Nuit.



La progéniture du Shantak

La coquille de l'œuf devient transparente, indiquant par là que l'éclosion est proche. Le jeune animal recevra peu de soin parental et devra se débrouiller par lui-même en quelques semaines.

Œuf de femelle Shantak.

Habitat : Les montagnes et les plateaux désertiques. Le Shantak peut traverser l'espace, mais sans y passer en général beaucoup de temps.

Répartition géographique : Cette créature, tout comme la Maigre Bête de la Nuit et la Bête Lunaire, hante souvent les Contrées du Rêve. Elle est également connue pour habiter certains mondes désolés de notre plan d'existence.

Vie et habitudes : Un Shantak se reproduit en pondant des œufs. Les deux sexes pondent, avec ou sans accouplement. L'œuf du Shantak mâle a des propriétés extrêmement intéressantes selon les récits du folklore, mais aucun n›a encore été trouvé sur Terre. La Faculté de Métaphysique médiévale de l›Université Miskatonic promet une forte récompense pour la découverte d'un tel œuf.

Les Shantaks se nourrissent principalement d'organismes autotrophes comme les plantes. Ils peuvent temporairement survivre à partir de formes de vie animale, mais ce n'est pas leur alimentation principale.



Signes distinctifs d'un Shantak :
- Un Byakhee est beaucoup plus petit et possède quatre pattes, et non deux.
- Une Horreur Chasseresse n'a pas de pattes du tout, présentant une silhouette ophidienne.



S

Shoggoth

… des masses protoplasmiques pluricellulaires capables sous influence hypnotique de faire adopter à leurs tissus la forme de toutes sortes d'organes temporaires… formant ainsi des esclaves idéaux pour effectuer des travaux lourds. Ces masses visqueuses étaient sans aucun doute ce qu'Abdul Al-Hazred évoquait dans un murmure, les « Shoggoths », dans son affreux Necronomicon…
— H. P. Lovecraft

Le Shoggoth est une énorme masse multicellulaire suintante, généralement de couleur noire. Selon ses besoins ou sa volonté du moment, il est capable de produire ou de fondre dans sa masse yeux, appareil vocal, ou autres organes provisoires. Il communique couramment en sifflant et en émettant des sons flûtés, imitant ainsi le discours de ses maîtres d'autrefois, les Choses Très Anciennes.

Cette créature peut être subjuguée par une transe voisine de l'hypnose, qui la laisse complètement sous l'emprise de celui qui l'a mise dans cet état. Le Shoggoth peut ne pas apprécier cette expérience, comme en témoigne la grande révolte contre les Choses Très Anciennes.

Un Shoggoth attaque généralement en engloutissant son ennemi et en aspirant sa substance. Son pouvoir odieux et sa quasi-immunité contre la plupart des attaques physiques donnent à cette créature une réputation aussi redoutable que méritée.

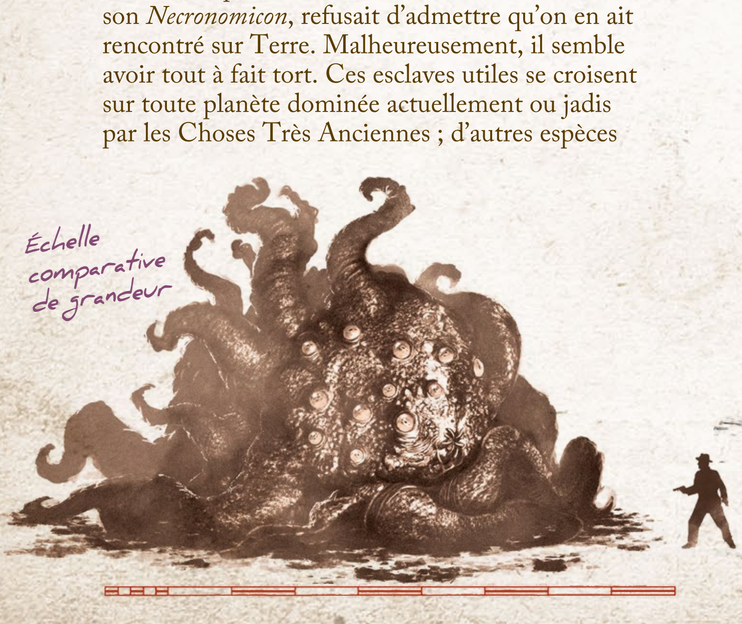
Habitat : Principalement sous-marin, sur notre planète, mais cette créature est également capable de vivre sur la terre ferme.

Répartition géographique : Le Shoggoth n'est heureusement pas très répandu. Même Abdul Al-hazrad (ou plus correctement : Abd Al-azrad), dans son *Necronomicon*, refusait d'admettre qu'on en ait rencontré sur Terre. Malheureusement, il semble avoir tout à fait tort. Ces esclaves utiles se croisent sur toute planète dominée actuellement ou jadis par les Choses Très Anciennes ; d'autres espèces intelligentes peuvent également accorder de la valeur aux Shoggoths.

Vie et habitudes : Le Shoggoth se reproduit par bourgeonnement et se nourrit de toute matière organique qu'il absorbe ou engloutit. Il peut vivre presque n'importe où, mais sur Terre, l'espèce se cantonne principalement aux mers profondes, où quelques-uns ont été domptés par les Profonds pour participer à des complots mystérieux contre l'humanité.

Le Shoggoth est extrêmement coriace : il est résistant au froid, n'a pas particulièrement peur du feu, et n'est pas inflammable, contrairement à de nombreux monstres imaginaires des films hollywoodiens. Face à un Shoggoth agressif, une seule solution : prendre la fuite.

Signes distinctifs d'un Shoggoth :
- Azathoth ne reforme pas ses yeux et ses organes étranges à partir de sa masse.
- Un Polype Volant sait se déplacer dans les airs, et devient souvent invisible.
- La Larve Amorphe de Tsathoggua est noire, dans l'ensemble, et forme à partir de sa masse corporelle des organes caractéristiques des vertébrés, tels que la tête et les pattes.





Fluctuations libres

Le Shoggoth adopte de manière instinctive une forme sphéroïde d'environ 4,50 m de diamètre.



Le Shoggoth dans l'eau.



S

Shub-Niggurath

Le Mal… apparaît à chaque instant comme un adversaire dissimulé et conquérant… [et le monde visible est] un théâtre de tragédies et de malheurs infinis, aux influences invisibles semi-existantes planant au-dessus de lui et à travers lui, luttant pour la suprématie et le modelage des destinées des infortunés mortels qui forment sa population vaniteuse et remplie d'illusions.
— H. P. Lovecraft

Shub-Niggurath, l'un des Dieux Extérieurs en compagnie de Nyarlathotep, de Yog-Sothoth et d'Azathoth, est souvent appelé la « Chèvre Noire aux Mille Chevreaux ». De temps en temps, il est classé sous le genre féminin, mais ce type de notion est probablement dénué de sens pour une telle entité.

Cette énorme masse brumeuse remue et suppure, certaines parties se solidifiant parfois pour former des tentacules filamenteux, des gueules dégoulinantes d'une substance gluante, des pattes torsadées [torses] * se terminant par des sabots. La progéniture habituelle de Shub-Niggurath est l'infâme Sombre Rejeton décrit plus haut dans cet ouvrage. Il lui donne naissance spontanément, sans doute quand bon lui semble.

Shub-Niggurath est connu pour frayer avec d'autres créatures, généralement après s'être uni avec un autre Dieu Extérieur ou un être inférieur. Une telle progéniture existe en Angleterre et, selon certaines sources, fournirait l'immortalité aux habitants adorateurs d'un petit village nommé Goatswood [c'est-à-dire le Bois de la Chèvre].

Habitat : Shub-Niggurath apparaît où et quand il le veut, ou lorsqu'une hyper-géométrie avancée l'invoque.

Répartition géographique : Comme la plupart des Dieux Extérieurs, il traverse l'espace et le temps, et peut donc apparaître dans plusieurs endroits simultanément. Shub-Niggurath se trouve sans doute le plus souvent au centre de l'univers, comme l'une des horreurs gigantesques qui dansent et se tortillent avec lenteur devant Azathoth.

Vie et habitudes : Shub-Niggurath est souvent qualifié au féminin parce qu'il incarne une fécondité cancéreuse, engendrant une progéniture grotesque avec une facilité et une extravagance alarmantes. Cette entité ne semble pas avoir d'objectif majeur, tout au moins sur Terre, autre que de s'alimenter et de se reproduire.

En tant que procréateur du panthéon des Dieux Extérieurs, Shub-Niggurath est une entité peut-être plus importante que nous le pensons d'ordinaire. Au moins un investigateur (Choirs, 1986) le relie à plusieurs espèces d'êtres amorphes qui sont au premier plan dans notre galaxie.

Signes distinctifs de Shub-Niggurath :
- Azathoth n'a pas de bouches visibles.
- Le Sombre Rejeton est beaucoup plus petit et possède des formes précises.
- Yog-Sothoth apparaît sous la forme d'autant de bulles distinctes, plutôt que comme une masse amorphe unique.



L'engendrement

Des bourgeons gonflés apparaissent sur le flanc de Shub-Niggurath. Ceux arrivés à maturité se séparent alors de leur géniteur. Pour ce qui concerne leur forme définitive et leur fonction, nous en sommes réduits à des hypothèses.





Les bourgeons de l'engendrement

Articulation des pattes



S

Sombre Rejeton

Une grande partie de la puissance des horribles traditions occidentales était sans doute due à la présence cachée, mais souvent suspectée, d'un culte horrible mené par des adorateurs nocturnes dont les étranges coutumes, remontant aux époques pré-aryennes et pré-agricoles, étaient enracinées dans les rites de fertilité les plus révoltants de l'Antiquité immémoriale.
— H. P. Lovecraft

L'un des nombreux noms de Shub-Niggurath est : « la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux ». Les Sombres Rejetons sont ces « chevreaux » auxquels ce surnom se réfère.

De forme typiquement arborescente, un Sombre Rejeton possède plusieurs pattes robustes dotées de sortes de sabots et soutenant un corps massif marqué de gueules béantes dégoulinant de bave. Son corps se termine, au sommet, par tout un enchevêtrement de tentacules de différentes tailles, parmi lesquels se trouvent toujours quatre grands tentacules larges comme des troncs d'arbres.

Habitat : On rencontre généralement le Sombre Rejeton de Shub-Niggurath dans les zones de végétation dense comme les forêts et les marécages, où sa forme lui permet sans doute une meilleure couverture pour chasser. Une étude limitée (lsinwyll, 1986) suggère que l'on croise le plus souvent le Sombre Rejeton dans les climats tempérés et subtropicaux de notre planète.



Répartition géographique : On rencontre cette créature dans le monde entier, et en particulier là où le culte de Shub-Niggurath se perpétue. Les Sombres Rejetons sont vraisemblablement originaires d'un ou plusieurs mondes extra-terrestres ; aucun en tout cas ne s'est avéré être natif de la Terre. Par nature, cette créature ne vit pas ici plus de quelques années d'affilée.

Vie et habitudes : On rencontre le plus souvent un Sombre Rejeton seul, bien que doué d'intelligence. Il se nourrit des fluides corporels et des organes internes des infortunés êtres vivants qui se retrouvent à portée de ses tentacules puissants. Généralement (lsinwyll, 1987), le Sombre Rejeton attend sa proie, immobile, puis, après s'être nourri d'elle, se déplace rapidement vers un autre endroit afin de répéter ce processus. On a rapporté plusieurs cas de Sombres Rejetons traquant et poursuivant leur victime : peut-être étaient-ils particulièrement affamés ou sous l'emprise d'une puissante impulsion.

Les Sombres Rejetons ne se reproduisent pas sur Terre, et on ne sait rien de leur mode de reproduction, s'ils en ont même un. Peut-être sont-ils tous engendrés par Shub-Niggurath lui-même et ne ressentent pas le besoin ni ne possèdent la capacité de se reproduire. Cela semble cependant peu probable, au vu de rapports émergents (Isinwyll, 1981) évoquant des Sombres Rejetons participant à des rites de fertilité préhistoriques humains ; un pouvoir mythique est, de plus, traditionnellement attribué aux forêts et aux arbres ; l'Arbre de Vie, l'Arbre Qui Marchait, etc., sont des symboles importants.

On ne sait pas, même si les spéculations vont bon train au sujet de cette éventualité, si la forme des Sombres Rejetons est susceptible de varier.

Signes distinctifs d'un Sombre Rejeton :
- Les Chthoniens ne possèdent pas de « pattes ».
- Une Larve de Cthulhu est plus grande et possède une tête.
- Shub-Niggurath est plus grand et sa forme est beaucoup moins précise.





Articulation des pattes

Bien que le Sombre Rejeton moyen possède un tronc et des jambes d'environ 2,40 m de long, sa hauteur totale atteint quelque 6 à 7,50 m avec les tentacules étendus. Mais il n'existe pas en réalité de taille maximale pour cette créature. Il est arrivé de rencontrer des spécimens de plus de 20 m de haut.

La patte d'un Sombre Rejeton se rétracte lorsque la créature avance. Quand le sabot s'abaisse, il s'élargit latéralement pour supporter le poids de l'entité.

Vagabond Dimensionnel

Son rudiment de tête rugueux aux yeux morts se balançait, ivre, de gauche à droite. Ses pattes antérieures étaient étendues, leurs serres déployées, *et tout son corps était animé de malignité meurtrière malgré une absence totale de traits du visage.*
— H. P. Lovecraft

Cette entité hirsute et ridée habite les tourbillons trans-cosmiques extérieurs à notre univers. Le Vagabond Dimensionnel possède de grandes griffes, un visage difforme aux yeux vides et une peau lâche. On sait que Yog-Sothoth et d'autres créatures habitent le même domaine trans-cosmique, mais ils ne nous sont pas aussi bien connus que le Vagabond, qui, lui, pénètre habituellement notre univers physique.

Personne ne sait comment ce prédateur choisit sa proie. Une hypothèse (Larkham, 1985) suggère l'existence d'un processus dérivé de la mécanique matricielle dans lequel l'élément déclencheur serait la tenue concomitante de trois activités humaines fondamentales dans un ordre spécifique. De nombreuses recherches restent cependant encore à effectuer sur ce point.

Habitat : Le Vagabond Dimensionnel habite entre les dimensions. Il traverse en permanence les plans et en émerge pour se nourrir ou prendre part à des rituels, puis revient au non-continuum dont il est originaire. Aucun document sur l'environnement trans-cosmique du Vagabond n'existe.

Répartition géographique : Inter-dimensionnelle. Le Vagabond est à la fois partout et nulle part ; leur nombre réel est inconnu. Si on ignore les invocations, on estime la fréquence annuelle d'apparition sur Terre entre 8500 et 0 (Wilbham, 1988).

Vie et habitudes : Le Vagabond Dimensionnel est un chasseur solitaire doté de la capacité innée à pénétrer dans la quatrième dimension ou au-delà, ce qui lui permet de se procurer sa nourriture, d'échapper à ses ennemis, et de voyager rapidement.

Le Vagabond Dimensionnel peut avoir un vague aperçu de ce qui se passe entre les dimensions et espionner facilement les êtres inférieurs. Son stratagème de chasse favori consiste à se matérialiser à l'intérieur d'une structure fermée, évitant ainsi toute observation extérieure et s'assurant que la proie qu'il a choisie ne puisse pas s'échapper.

La reproduction, la durée de vie, la vie sociale, etc., tous ces éléments resteront inconnus tant que les investigateurs n'auront pas trouvé un moyen de percer le voile trans-cosmique.

Signes distinctifs du Vagabond Dimensionnel :

- Le Profond arbore en général une peau lisse ou écailleuse.
- Le Ghast est plus actif et possède des traits clairement définis.
- La Goule a des proportions humaines et court sur le bout de ses pieds.
- Le Chien de Tindalos se manifeste d'abord sous la forme d'un nuage de fumée et, une fois matérialisé, est facile à distinguer du Vagabond.



V

Articulation de la patte

Les doigts situés de chaque côté de la main du Vagabond Dimensionnel sont opposables pour servir de pouce. Ces doigts peuvent ainsi se retourner à volonté et pivoter à 180 ° sur de robustes articulations de base. Le Vagabond peut choisir parmi 32 configurations de main lorsqu'il saisit ou manipule des objets. L'agencement des doigts d'un Vagabond Dimensionnel.





L'agencement des doigts d'un Vagabond Dimensionnel.



V

Vampire Stellaire

Le seul véritable test permettant de dire si un texte appartient ou non au domaine de l'étrange est simplement ceci : suscite-t-il chez le lecteur un profond sentiment de terreur à l'idée du contact avec des sphères et des puissances inconnues ; ou une attitude subtile d'écoute sidérée, comme pour le battement d'ailes noires ou le grattement de formes et d'entités extérieures sur le rebord suprême de l'univers connu ?

— H. P. Lovecraft

Le Vampire Stellaire est une créature normalement invisible, émettant souvent des rires déconcertants ou des gloussements grotesques. Il devient visible immédiatement après s'être nourri et prend alors la couleur du liquide absorbé par ses tissus. On peut pulvériser ou saupoudrer sur ce prédateur des produits opaques qui le rendent visible pour une période de temps prolongée (Blake, 1935).

Un Vampire Stellaire se nourrit uniquement de liquide. Ses bouches suceuses et ses serres déchirent l'épiderme de la victime pour atteindre ses fluides internes. Ce Vampire vole sans que l'on puisse voir aucun moyen de propulsion. Il est, de toute évidence, constitué de matière extra-terrestre, qui l'aide sans doute à être porté dans l'air ou dans l'espace.

Habitat : L'espace. L'espèce semble vivre dans les régions interstellaires, et ne se rendre à la surface de planètes que pour se nourrir ou lorsqu'elle est invoquée via certaines techniques de quasi-télépathie (Blake, 1935).

Répartition géographique : Omniprésent dans notre branche de la galaxie.



Vie et habitudes : La structure interne d'un Vampire Stellaire est particulière et légèrement veinée. De manière étonnante pour un habitant interstellaire, il se nourrit uniquement de liquides organiques complexes. Il possède une intelligence presque humaine, mais aucun objet n'est associé au Vampire Stellaire, et nous ignorons également si cette créature est sociale, si elle se reproduit et comment.

Le Vampire Stellaire ingère sa nourriture liquide à travers de nombreux stomates, de minuscules bouches ventouses pourvues de dents et d'estomacs aspirants séparés. Le liquide est ensuite assimilé dans le corps de la créature, ce qui la rend temporairement visible. En un temps variable, moins d'une minute dans le cas du sang des mammifères (Fallworth, 1936), le liquide est métabolisé et le Vampire Stellaire redevient transparent.

Nous ne savons pas comment le Vampire Stellaire comble à grande vitesse l'énorme distance existant entre ses repaires naturels et ses sources d'alimentation du système solaire. Certains indices semblent indiquer l'utilisation de tunnels sous-dimensionnels (Dannseys, 1988). Aucune preuve de l'existence d'une hune n'a été trouvée (Ratsegg, 1988), mais les propriétés de cet organe sont de toute façon mal comprises.

Comme avec d'autres créatures semblables, le Vampire Stellaire est peu étudié dans son habitat naturel, par manque d'installations de recherche extra-solaires appropriées.

Signes distinctifs du Vampire Stellaire :

- Le Polype Volant émet des chuintements plutôt que des gloussements.
- Les Fungi de Yuggoth sont toujours visibles à l'œil nu.

Les organes d'alimentation du Vampire Stellaire

La vue en coupe d'un stomate montre une trompe musculaire striée et un estomac aspirant juste sous la peau. Les dents déchirent l'épiderme de la victime. Les tubes se ramifiant à partir de l'estomac distribuent les liquides nourriciers dans le corps du Vampire Stellaire. La fonction de la glande enroulée à la base de l'estomac est inconnue : elle sécrète peut-être des enzymes digestifs ou un fluide protecteur.





Mode de déplacement

V

Yog-Sothoth

Les Anciens étaient, les Anciens sont, et les Anciens seront. Non dans les espaces que nous connaissons, mais entre ces derniers, ils marchent, sereins et primitifs, non dimensionnés et, pour nous, invisibles. Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous ne font qu'un dans Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont traversé les anciens temps, et là où ils traverseront à nouveau. Il sait où Ils ont foulé les champs terrestres, et où Ils les fouleront encore, et pourquoi personne ne peut Les voir lorsqu'ils le font… C'est à l'impureté que vous Les reconnaîtrez. Leur main est sur votre gorge, mais vous, vous ne les voyez pas ; et Leur habitation ne fait même qu'une avec votre porte gardée.

— H. P. Lovecraft

Dans nos dimensions, l'entité transcosmique connue sous le nom de Yog-Sothoth ressemble à un conglomérat de globes irisés. Ces derniers subissent un mouvement et une réorganisation permanents, se déplaçant, fusionnant l'un dans l'autre, et se brisant pour s'agglomérer à nouveau. Ces globes ne sont pas toujours reliés les uns aux autres et peuvent se disperser sur une zone assez vaste.

Même les investigateurs ayant un équipement rudimentaire peuvent communiquer avec Yog-Sothoth. Cependant, cette entité est notoirement dangereuse et les non-spécialistes devraient éviter tout rapport avec elle. Un contact prolongé ou de durée indéterminée avec Yog-Sothoth est en effet prouvé comme étant délétère pour le continuum local (Fallworth, 1928).



Yog-Sothoth fait partie des mystérieux Anciens, dont les relations avec l'humanité ont heureusement été minimes ces derniers temps. On ignore si Yog-Sothoth est un exemple représentatif de ces entités. Des données malheureusement peu nombreuses suggèrent que le contact avec un Ancien est plus que déconseillé (cf. Mustoll 1984, 1987).

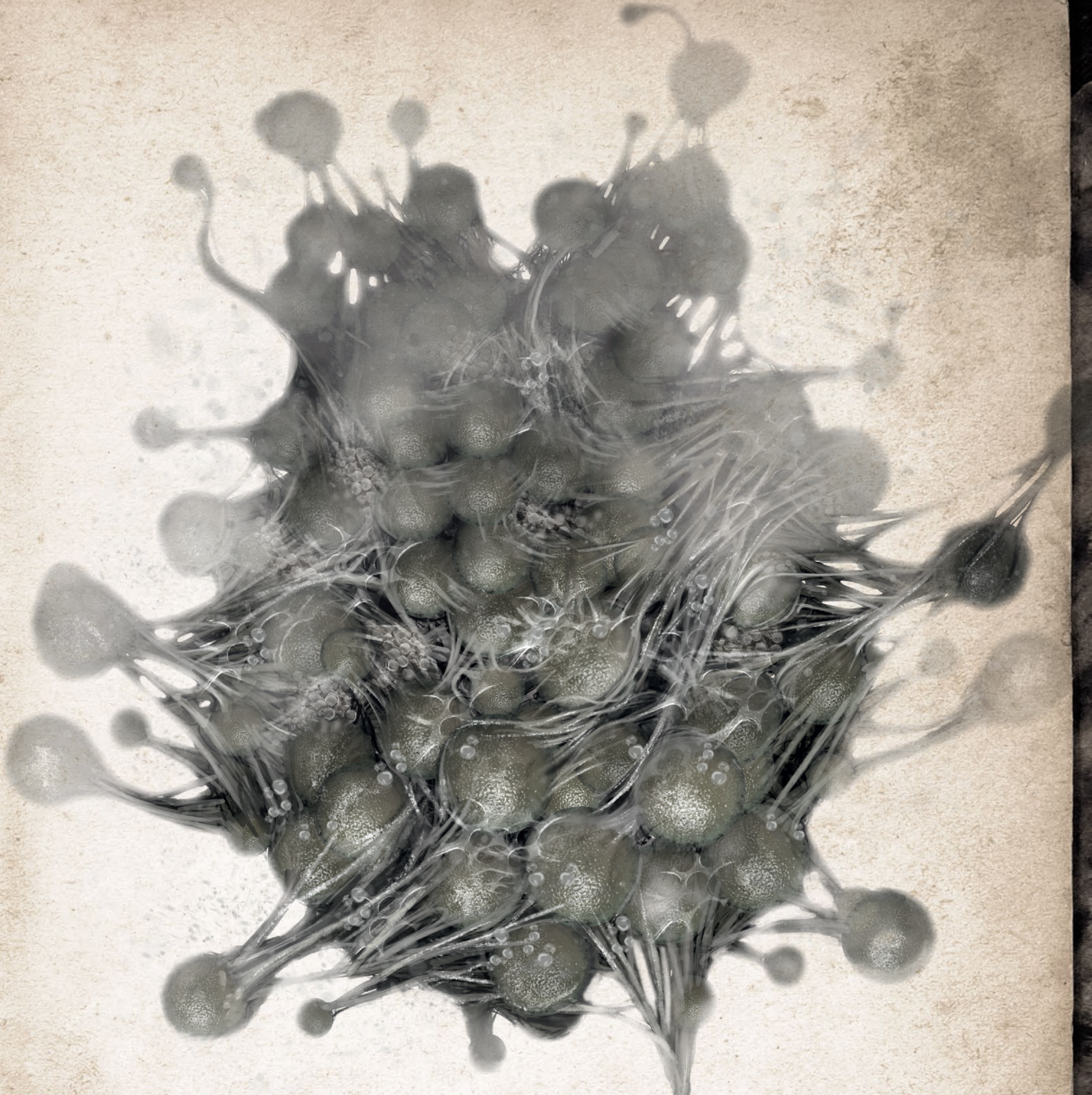
Habitat : Yog-Sothoth vit principalement dans une zone interstitielle située entre divers dimensions et plans, le faisant coïncider avec toutes les époques et espaces.

Répartition géographique : Yog-Sothoth peut être rencontré partout dans notre univers.

Vie et habitudes : Même dans les textes anciens, Yog-Sothoth est Celui Qui Ouvre la Voie, procureur d'une étrange sagesse. Cette caractéristique a été confirmée par Hutchinson (1864) ; la plupart des chercheurs en métaphysique dure se tournent encore régulièrement vers Yog-Sothoth comme un intermédiaire clé pour la reconnaissance et l'exploration des corps et dimensions interstellaires, qui seraient autrement inaccessibles.

Notre connaissance de Yog-Sothoth et des autres Anciens est à l'heure actuelle si minime que toute spéculation publiée sur leurs origines, leurs pouvoirs, leur rang, ou leur signification, ne serait que de la désinformation.

Signes distinctifs de Yog-Sothoth :
- Shub-Niggurath est une masse vague, et non une série de sphéroïdes distincts.



Y

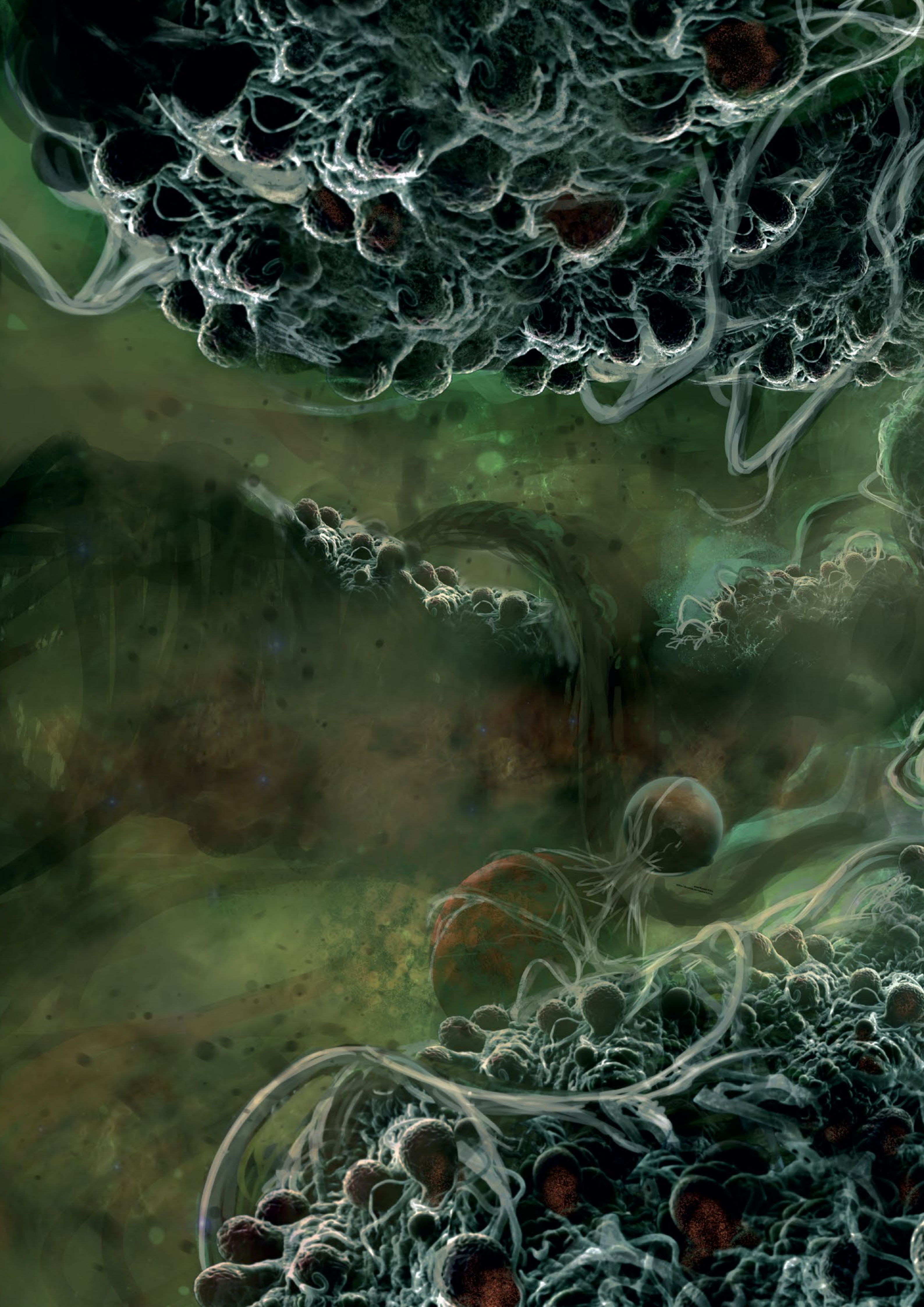
Le toucher de Yog-Sothoth

La substance de Yog-Sothoth a sérieusement endommagé le bras de cet homme. Des cloques, le dessèchement des tissus et l'exposition des os sont le résultat typique de ces contacts.

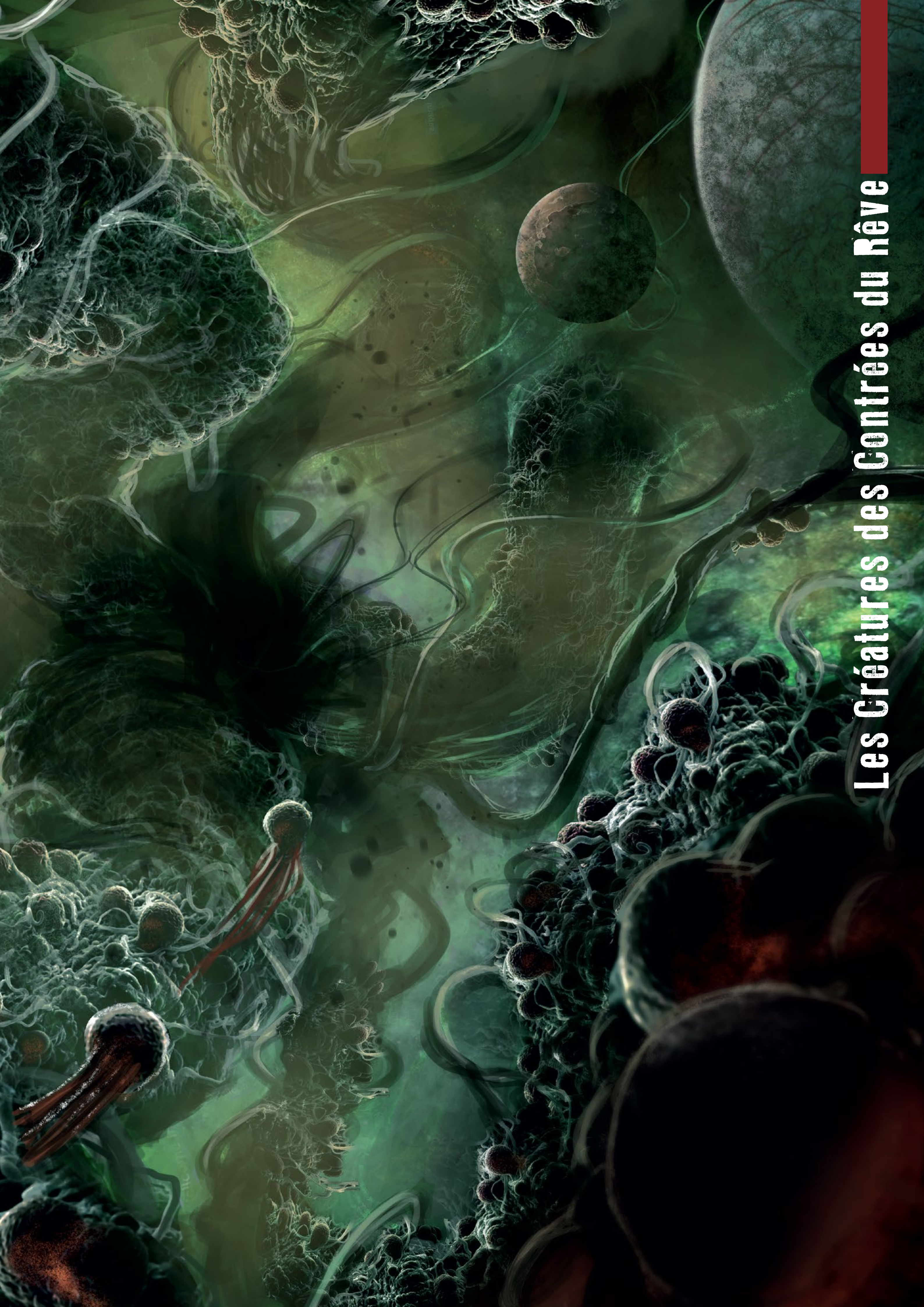


Exemple de tissus endommagés.





Les Créatures des Contrées du Rêve



Avant-propos sur les Créatures

D'après l'édition originale du guide de terrain de Sandy Petersen consacré aux Créatures des Contrées du Rêve [en français, Créatures des Contrées du Rêve, éditions Descartes, 1989 ; nouvelle traduction pour cet ouvrage]

Lorsque nous rêvons, vous ou moi, il nous arrive de remarquer un immense escalier qui nous incite à l'emprunter, hors des rêves ordinaires, et à descendre les Soixante-Dix marches du Sommeil Léger, puis pénétrer dans la Caverne de la Flamme.

Dans cette salle à la lumière vacillante séjournent Nasht et Kaman-Thah, prêtres vénérables qui ont le pouvoir d'élever les visiteurs les plus dignes au rang de rêveurs initiés et de les laisser descendre les sept cents marches supplémentaires vers les Portes du Profond Sommeil et là, pénétrer dans les Bois Enchantés, un royaume au centre des Contrées du Rêve.

D'autres lieux possèdent leurs propres Contrées du Rêve. La terre d'ombre de la Terre est davantage liée à nous par la poésie, la beauté, et les périls que par le temps et la forme des continents. Sur Terre, nos imaginations peuvent sembler des chimères de luxure et de cupidité ; dans les Contrées du Rêve, nos plus beaux rêves créent de la beauté – une vasque en or, une vie nouvelle, une cité merveilleuse, un pays caché. Mieux encore, nos rêves peuvent rencontrer ceux des autres.

Rien ne pourrait davantage être utile aux rêveurs et aux étudiants en surnaturel amateurs qu'un recueil portant sur les plus importantes créatures, intelligences, et plus grands pouvoirs des Contrées du Rêve, car ce plan est pour nous le plus accessible et (selon certains) a été créé pour nous. Bien que nous ne puissions pas emporter des objets physiques avec nous dans nos rêves, nous le pouvons avec les souvenirs.

Par conséquent, rêveurs, étudiez ces pages avec attention. Elles traitent d'une grande variété d'entités des Contrées du Rêve, celles qui représentent le plus d'avantages ou d'intérêts pour les humains. Les entrées suivent une approche identique : une présentation générale, suivie de notes sur l'habitat, la répartition géographique, la vie et les habitudes, et des conseils pour distinguer entre elles les créatures et entités évoquées dans ce livre. Une illustration précise décrit chacune (des bandes vidéo de rêves doivent encore être réalisées, en dépit des promesses de l'Institut Windthrope). Sont inclus des dessins en perspective du monde souterrain et de la surface des Contrées du Rêve.

Un processus d'identification permet de distinguer les différentes formes de vie entre elles, de même que des comparaisons de taille et des illustrations secondaires. Une bibliographie et une liste de lectures recommandées complètent le texte.

Par surnaturel, j'entends ce qui se trouve au-delà de la nature telle que les humains en font l'expérience. Le synonyme, occulte, dans le sens d'un savoir sombre ou caché, avait autrefois une réelle signification, mais des écrivaillons et camelots avides d'argent facile ont galvaudé ce terme au cours des derniers siècles. Les savants qui nous ont précédés ont rebaptisé ce domaine *Métaphysique médiévale*, et ont fondé des écoles et des institutions dépositaires de savoirs étranges et arcaniques afin d'approfondir nos connaissances sur les univers extérieurs au nôtre.

Lorsque nous étions de jeunes chercheurs, mes collègues et moi-même avons été stimulés par les contes puissants et visionnaires de H. P. Lovecraft, dont nous avons tourné les pages de la dernière histoire publiée avec impatience, et dont les récits pionniers ont ouvert de vastes champs de recherche. Dans le même temps, des découvertes marquantes en mathématiques et en physique théorique nous ont donné de nouveaux outils pour dévoiler les mystères anciens.

des Contrées du Rêve

C'est devenu le privilège de notre groupe de chercheurs, des administrateurs compréhensifs et munificents de l'Université, et d'une poignée d'autres hyper-métaphysiciens dispersés à travers le monde, d'aider à réorganiser les idées subtiles, les réalisations périlleuses, et la logique étonnante de la métaphysique médiévale. De ces efforts est née la science surnaturelle rigoureuse, vaste, et noble d'aujourd'hui, dans laquelle les merveilles de l'univers peuvent pleinement s'inscrire.

C'est par conséquent avec une grande joie et une grande fierté que je salue les milliers de jeunes chercheurs en surnaturel assidus déployés à travers les nombreux plans d'existence. Si le lecteur le souhaite, il peut partager leur défi : fermez les yeux, rêvez, rêvez vraiment, et soumettez vos espoirs à Nasht et Kaman-Thah.

Bon sommeil et glorieuse aventure !

— Professeur émérite Eliphas Cordvip Fallwonh,
Faculté de Métaphysique médiévale,
Université Miskatonic



Identification d'un Monstre des Contrées du Rêve

26 Le monstre possède-t-il des yeux ?
- Non, mais il a des tentacules sur le museau et a vaguement la forme d'un crapaud
  ▶ Bête-Lunaire (voir page 14).
- Oui et il n'a pas naturellement la forme d'un crapaud
  ▶ allez à la question 27.

18 Cette araignée est-elle :
- Rouge et pourpre, avec un visage humanoïde ?
  ▶ Atlach-Nacha (voir page 76).
  Grise tirant sur le violet, avec une face d'araignée ?
  ▶ Araignée de Leng (voir page 74).

17 Le monstre ressemble-t-il à une araignée ?
- Oui ▶ allez à la question 18.
- Non ▶ allez à la question 19.

COMMENCEZ ICI

1 Vole-t-il ou flotte-t-il dans l'air ?
- Oui ▶ allez à la question 2.
- Non ▶ allez à la question 11.

2 Possède-t-il des ailes ?
- Oui ▶ allez à la question 3.
- Non ▶ allez à la question 7.

3 Est-il gigantesque ?
- Oui, avec une envergure de 10 m et couvert d'écailles
  ▶ Shantak (voir page 52).
- Non, bien que possédant des ailes
  ▶ allez à la question 4.

4 Ressemble-t-il à un oiseau et est-il couvert de plumes ?
- Non, ni plumes ni bec
  ▶ allez à la question 5.
- Oui
  ▶ allez à la question 6.

7 Ses membres sont-ils définis (bien que, peut-être, nouvellement formés à partir de sa masse corporelle) ?
- Oui ▶ allez à la question 8.
- Non, et ces membres grossiers et rudimentaires sont transparents
  ▶ Blupe (voir page 80).
- Oui/Non/Peut-être
  ▶ une créature de l'espace adoptant n'importe quelle forme
  ▶ Larve des Dieux Extérieurs (voir page 104).

27 Le monstre émet-il de la lumière ?
- Oui ▶ allez à la question 28.
- Non ▶ allez à la question 30.

19. Le monstre est-il bipède ?
- Oui, et humanoïde
  ▶ allez à la question 20.
- Non
  ▶ allez à la question 26.

20. Son épiderme est-il :
- Couvert d'écailles et ophidien ?
  ▶ Peuple Serpent (voir page 108).
- Non couvert d'écailles, mais poilu ?
  ▶ allez à la question 21.

11 Ses pieds sont-ils :
- Palmés ?
  ▶ allez à la question 12.
- Non palmés ?
  ▶ allez à la question 17.

12 Ses pattes sont-elles :
- Au nombre de neuf, ses pieds cramoisis, et la créature est-elle aveugle ?
  ▶ Wamp (voir page 118).
- Moins de neuf et non tachées de pourpre ?
  ▶ allez à la question 13.

14 Ses tentacules sont-ils situés :
- Sous la gorge du monstre, qui ressemble à un lézard ?
  ▶ Bokrug (voir page 82).
- Sur son museau, et la créature est-elle grande, dépourvue d'yeux et ressemble-t-elle à un crapaud ?
  ▶ Bête-Lunaire (voir page 14).
- Sur son museau, mais la créature est-elle petite, recouverte de fourrure, et curieuse ?
  ▶ Zoog (voir page 120)

5 Ce spécimen est-il :
- Coloré, baroque, avec des yeux et un museau ?
  ▶ Dragon-Papillon (voir page 90).
- Huileux, noir et sans face ?
  ▶ Maigre Bête de la Nuit (voir page 42).

6 Est-il :
- Un oiseau tropical avec des plumes aux couleurs chatoyantes ?
  ▶ Oiseau-Magah (voir page 106).
- Ophidien et venimeux ?
  ▶ Basilic (voir page 78).

8 Est-ce qu'il luit ?
- Oui
  ▶ allez à la question 9.
- Non
  ▶ Chimère de Nuages (voir page 88).

28 Sa forme est-elle :
- Indéfinissable et ressemblant à un lac, le monstre est-il lié à une caverne et engendre-t-il en permanence des rejetons ?
  ▶ Abhoth (voir page 72).
- Définie et le monstre a-t-il une fécondité normale ?
  ▶ Allez à la question 29.

30 Le monstre a-t-il un torse rappelant celui d'un humain ?
- Oui, le tronc inférieur se termine par un tentacule
  ▶ Gnor (voir page 96).
- Non, pas particulièrement humanoïde
  ▶ allez à la question 31.

21 Sa taille est-elle :
- Petite, et le monstre a-t-il une longue queue dépourvue de poils ?
  ▶ Zoog (voir page 120).
- De dimension humaine et plus ?
  ▶ allez à la question 22.

13 Sa tête comporte-t-elle des tentacules ou des antennes ?
- Oui ▶ allez à la question 14.
- Non ▶ allez à la question 15.

15 La créature est-elle recouverte de fourrure ?
- Oui, et elle a une expression assoupie
  ▶ Tsathoggua (voir page 114).
- Non
  ▶ allez à la question 16.

16 Combien la créature possède-t-elle de pattes ?
- Deux, mais reliées à un corps vermiforme
  ▶ Voonith (voir page 117).
- Deux, mais reliées à un corps vert et caoutchouteux
  ▶ Être d'Ib (voir page 94).
- Quatre, avec de nombreuses ventouses
  ▶ Hémophore (voir page 100).

10 La créature qui flotte est-elle :
- Comme un triton, avec une queue et des pieds palmés ?
  ▶ Eft-Lampe (voir page 92).
- Un être fait d'énergie avec des membres semblables à des éclairs ?
  ▶ Serviteur de Karakal (voir page 110).

9 Ressemble-t-il à un félin ?
- Vaguement, et capable de vol interplanétaire
  ▶ Chat de Saturne (voir page 86).
- Non, et il flotte dans l'air
  ▶ allez à la question 10.

29 Le monstre est-il :
- Dépourvu de membres et couvert de flammes ?
  ▶ Ver de Feu (page 116).
- Lumineux de l'intérieur, avec des nodosités ressemblant à des pierres précieuses ?
  ▶ Chat de Saturne (page 86).

32 Sa bouche est-elle :
- À l'extrémité d'un long museau et le monstre vit-il en forêt ?
  ▶ Buopoth (voir page 84).
- Avec des dents de verre et le monstre est-il doté de plus de deux yeux ?
  ▶ Hagarg Ryonis (voir page 112).
- Remplie de dents, avec une expression de suffisance, et le monstre vit-il dans un temple ou une caverne ?
  ▶ Tsathoggua (voir page 114).

31 Sa taille est-elle :
- Beaucoup plus petite que celle d'un humain, avec une longue queue dépourvue de poils ?
  ▶ Zoog (voir page 120).
- Beaucoup plus grande que celle d'un humain ?
  ▶ allez à la question 32.

22 Le monstre se déplace-t-il par sauts ?
- Oui, et il possède une face semi-humaine dépourvue de nez
  ▶ Ghast (voir page 28).
- Non
  ▶ allez à la question 23.

23 La créature est-elle de la taille d'un humain ?
- Oui
  ▶ allez à la question 24.
- Non, elle plus grande et plus imposante
  ▶ allez à la question 25.

24 Cette créature de taille humaine est-elle :
- Couverte de moisissures, dépourvue de cornes et de queue, avec des traits canins ?
  ▶ Goule (voir page 30).
- Humanoïde, de type divin, avec de grandes caractéristiques ?
  ▶ Supérieur (voir page 112).
- Cornue, avc une grande bouche et une queue atrophiée * ?
  ▶ Homme de Leng (voir page 102).

25 Cette grande créature humanoïde fait-elle :
- 4,50 m et plus, avec une bouche verticale ?
  ▶ Gug (voir page 98).
- 2,50 m et plus, avec de la fourrure et obèse ?
  ▶ Tsathoggua (voir page 114).

Processus d`identification

Instructions : Commencez par la question 1 et avancez de manière systématique dans la liste. Répondez à chacune de manière à vous donner satisfaction. Passez certaines questions si vous êtes invité à le faire. Le nom cité identifie ensuite votre entité. Les solutions incluent les renvois aux pages correspondantes.

Abhoth

… un flot répugnant de corruption organique engendré par la nuit, plus dévastateur et monstrueux que les conjurations les plus noires de la folie et de la morbidité mortelles. Bouillant, mijotant, déferlant, bouillonnant comme la bave de serpent, il surgissait hors de ce trou béant, se répandant comme une contagion septique.
— H. P. Lovecraft

Abhoth est une énorme masse liquide de matière phosphorescente, constamment en ébullition, de laquelle surgissent des membres, des bouches, et des pseudopodes. Des monstres obscènes entiers se forment en permanence dans cette masse grise bouillonnante, puis sortent en rampant de leur géniteur. Les tentacules et autres membres d'Abhoth en rattrapent un certain nombre, qui sont ensuite dévorés par la masse primaire, mais d'autres choses-enfants parviennent à s'échapper en rampant dans les cavernes noires sans fin hantées par ce dieu monstrueux.

Les créatures germant en permanence de la forme d'Abhoth rendent difficile, voire dangereux, le fait de l'approcher. À la naissance, quelques-unes sont plus grandes qu'un homme, mais la plupart sont beaucoup plus petites. Elles se développent rapidement. Dans de nombreuses régions du monde souterrain, elles constituent des éléments importants de l'écosystème.

Abhoth, bien que considéré comme une divinité (la « Source d'Impureté »), n'a pas d'adorateurs humains connus (Wydatem, 1990). Peut-être est-il adoré par les Gugs ou d'autres entités du monde souterrain, ou même par ses propres rejetons.

Habitat : Les profondeurs du monde souterrain.

Répartition géographique : Abhoth n'est manifestement pas originaire des Contrées du Rêve ni de notre planète. Son intelligence, son immobilité, et son goût pour les cavernes sombres indiquent un lien avec Tsathoggua.



La progéniture d'Abhoth

« Quelque chose comme un blaireau, quelque chose comme un lézard, et quelque chose comme un tire-bouchon. » Souvent rencontré dans le monde souterrain, le Tove erre parfois à la surface des Contrées du Rêve – c'est peut-être là que Dodgson l'a rencontré.

En arrière-plan : une espèce apparentée, le Tove à ailes de chauve-souris.

Tove



Tove à ailes de chauve-souris.

Vie et habitudes : Les investigateurs suffisamment chanceux pour revenir d'une rencontre avec Abhoth rapportent que, une fois conscient de leur présence, cet être expulse une main inquisitrice ou un membre sensitif qui passe, frôle attentivement les intrus, puis se retire et repart en traînant (comme tous les organes qu'il a créés). Les visiteurs sont ensuite saisis et absorbés, ignorés, ou de temps en temps interrogés. Abhoth révèle une grande intelligence dans ces communications sporadiques, mais il ne montre aucun désir de se déplacer dans son antre sombre, ni même d'en partir.

Cette monstruosité ne mange rien hormis elle-même et ses visiteurs occasionnels. On n'a aucune explication pour identifier la source de la masse corporelle assurant la fécondité permanente d'Abhoth ; voir Isinwyll (1988) pour un résumé des hypothèses des chercheurs.

Signes distinctifs d'Abhoth :
- Sa production continue d'organismes vivants à partir de sa propre masse corporelle différencie Abhoth de toutes les autres créatures connues des Contrées du Rêve terrestres.



Araignée de Leng

Il est absolument nécessaire, pour la paix et la sécurité de l'humanité, que certains angles morts et sombres de la Terre, et certaines profondeurs insondables soient laissés tranquilles ; de peur que des anomalies en sommeil ne renaissent à la vie et que des cauchemars blasphématoires rescapés ne sortent de leurs repaires noirs en se tortillant et en éclaboussant, pour des conquêtes nouvelles et plus ambitieuses.
— H. P. Lovecraft

Ce sont sa taille et son intelligence extraordinaires qui distinguent l'Araignée de Leng, araignée pourpre gonflée d'apparence similaire à une araignée normale. Pour ce qui concerne les organes internes cependant, les spécialistes constatent des différences importantes avec les autres araignées. Treer (1984) recommande de classer cette espèce comme le sous-ordre des Humungognatha, dans l'ordre des Aranea.

L'Araignée de Leng ne cesse jamais de grandir. Un spécimen moyen pèse jusqu'à 1,5 tonne et fait 2 à 3 mètres de long ; mais les individus de 12 tonnes et de 5 à 6 mètres ne sont pas rares. Dans les profondeurs de leur territoire, on a mentionné l'existence de monstres de 80 tonnes et de 8 à 12 mètres de long (Wasling 1971).

Dans les temps anciens, les humanoïdes de Leng menaient d'âpres luttes contre les Araignées de Leng. Ces conflits semblent avoir été réglés en faveur des presque-humains, car le périmètre occupé par les Araignées de Leng est aujourd'hui assez restreint (Meeb, 1979).

Habitat : La créature niche dans des gorges, des grottes, des crevasses, et des zones abritées similaires. L'Araignée de Leng se nourrit de yaks, de vautours, de Shantaks, et d'autres grands animaux se prenant dans ses rets. Quand elle est jeune, elle voyage beaucoup, à la recherche d'une tanière appropriée, mais à l'âge adulte, elle devient sédentaire et se déplace rarement à plus de quelques centaines de mètres de son repaire.

Répartition géographique : La bordure sud de Leng, rarement en dehors.

Vie et habitudes : L'Araignée de Leng est une créature exclusivement carnivore. Comme elle est intelligente, les agencements de sa toile ne sont pas faits à l'instinct, mais choisis avec un œil expert pour trouver l'emplacement adéquat et la proie potentielle qui va avec. Par conséquent, la toile de l'Araignée de Leng n'est pas tissée selon la forme stéréotypée de l'orbe ou de l'entonnoir, mais varie énormément d'une araignée à l'autre. Son fil est beaucoup plus solide et plus élastique qu'un câble en acier trempé.

L'Araignée de Leng déploie sa toile avec subtilité, bloquant les sorties, créant des pistes balisées pour elle-même, et posant des pièges. Le piège d›une Araignée de Leng est ingénieux ; il peut intégrer des séries de trappes, des assommoirs, et des nœuds coulants camouflés (Wasling, *op. cit.*). Manœuvrez donc avec une extrême prudence.

Signes distinctifs d'une Araignées de Leng :

- Atlach-Nacha a des marques rouges particulièrement voyantes et un visage humanoïde.
- Les Serviteurs de Karakal sont petits et composés d'étincelles de foudre et de nuages d'énergie.
- Les Wamps sont eux aussi plus petits, portent des marques blanches et rouges, et ont un physique et une apparence générale dérivés des mammifères.





Le piège d'une Araignée de Leng

(A) Un voyageur irréfléchi essaye d'attraper un grand joyau scintillant relié à la toile d'araignée, (B) la toile déclenche la trappe, (C) la trappe s'effondre sous le poids de l'investigateur et le contrepoids du rocher, (D) le verrou se libère de la fente de la trappe, (E) le rocher tombe, (F) le rocher bouche la cavité, capturant le voyageur imprudent sans le blesser – car les araignées préfèrent des proies vivantes. Le vacarme alerte l'Araignée de Leng sur sa nouvelle prise.



A

Atlach-Nacha

De la corruption jaillissent d'horribles formes de vie, et les mornes charognards terrestres sont toujours plus habiles à les contrarier et à enfler de manière monstrueuse pour les empoisonner. Des gouffres immenses sont creusés en secret là où les pores de la terre devraient suffire, et des créatures ont appris à marcher qui devraient seulement ramper.

— H. P. Lovecraft

Atlach-Nacha ressemble à une araignée immense et grotesque dotée d'un étrange visage à demi humain. Il vit sous terre, tissant sans fin sa toile fantastique, comblant ainsi sans fin (pour des raisons inconnues) un gouffre profond et impossible à imaginer. Les textes anciens suggèrent que l'achèvement de ce pont de toile d'araignée annoncera la fin du monde (Smith, 1934).

Probablement par association d'idées, des superstitions veulent que cet être arachnoïde gouverne toutes les araignées ; il n'est pas l'objet de cultes organisés chez les humains. En utilisant la géométrie hyperdimensionnelle, on peut invoquer Atlach-Nacha et le distraire de sa tâche. Ce peut être dangereux, car le dieu araignée déteste abandonner son tissage éternel.

L'origine d'Atlach-Nacha est inconnue. Sa tête anthropomorphe peut indiquer un lien avec les Grands Anciens humanoïdes, mais le dieu araignée peut aussi être un sorcier humain ou préhumain puissant dont la transformation sert sa célèbre tâche.

Habitat : Dans le monde souterrain. Il pourrait vraisemblablement habiter ailleurs, mais il choisit de ne pas le faire dans le but de continuer à tisser sa toile.



Répartition géographique : Dans l'abîme sans fond des Grands Abysses, non encore découvert malgré des recherches acharnées. L'expédition Barton-Doherty, cherchant un chemin physique menant à cet endroit dans les Andes péruviennes, a disparu sans laisser de traces (Dannseys, 1986a).

Vie et habitudes : Atlach-Nacha travaille constamment à sa toile. On raconte que ce pont tissé est fortement (bien qu'accessoirement) utilisé par des créatures ayant besoin de traverser le gouffre.

Bien que carnivore comme les autres araignées, Atlach-Nacha n'aime pas quitter son ouvrage, même pour se nourrir, et a déjà rejeté des proies qui lui auraient pris trop de temps à dévorer. Les membres de l'expédition Barton-Doherty portaient ainsi des plaques de fibre de verre reliées par des lacets en espérant que le travail qu'aurait Atlach-Nacha à dégager leurs corps de ces fragments indigestes mettrait à mal la patience du dieu araignée et favoriserait une entrevue.

La morsure d'Atlach-Nacha injecte un agent paralysant qui inactive instantanément et totalement la plupart des muscles volontaires de sa cible. Même avec des soins dispensés par des professionnels, sa victime aura peut-être besoin de six mois ou plus pour récupérer (Smith, 1931a). La Faculté de Métaphysique médiévale de l'Université Miskatonic offre une récompense permanente pour l'acquisition d'un échantillon de ce venin.

Signes distinctifs d'Atlach-Nacha :

- Les Araignées de Leng sont violettes, fréquemment rencontrées en extérieur, et leur visage n'est pas à moitié humain.

Tisser un pont au-dessus du gouffre

Si l'on reconstitue les choses à partir de rapports anonymes, les toiles d'Atlach-Nacha enjambent le gouffre sans fond ; ce pont est estimé à quelque 400 m de long. On peut supposer que la décomposition et d'autres forces extérieures nécessitent constamment le renforcement ou la reconstruction du pont.







Basilic

J'ai hanté les tombeaux sans âges,
J'ai volé sur les ailes de la peur
Jusqu'où l'Erebus en colère cache sa fumée ;
Jusqu'où se dressent les glaciers revêtus de neige et tristes :
Et dans les royaumes où le soleil du désert consume
Ce qu'il ne parvient jamais à égayer.
— H. P. Lovecraft

Roi légendaire du monde des reptiles, cette créature serpentine possède une crête ornée, un corps strié couvert d'écailles, et une face maléfique dotée de crocs.

Le Basilic est l'incarnation même du venin. Le ruisseau dans lequel le Basilic se désaltère est contaminé et empoisonné sur de nombreux mètres en aval. Les émanations s'élevant de sa tanière sont mortelles pour les oiseaux s'aventurant au-dessus. Un homme mordu par un Basilic meurt instantanément, le visage crispé et noirci. Aucun antidote au venin du Basilic n'est connu.

Toucher le cadavre d'un animal mordu par un Basilic ou les traces fraîches de cette créature peut être fatal aux imprudents. Le sang du Basilic est en effet hautement toxique. Ratsegg (1969) rapporte le cas d'un homme à cheval qui avait transpercé un Basilic de sa lance. Le venin a remonté l'arme avec une rapidité fulgurante, fendant et noircissant la hampe. Le cavalier fut empoisonné et mourut dans les deux secondes qui suivirent, après quoi le venin traversa la selle et tua le cheval sur lequel le lancier était assis.



Le souffle du monstre est lui aussi mortel, et peut tuer quiconque s'approche de trop près de la créature. Cette dernière peut même tuer du regard : en fixant une victime pendant au moins 1,4 secondes, elle projette dans le métabolisme de sa victime un enzyme nocif. Meeb (1986) a mis en corrélation 287 cas de morts à cause du regard d'un Basilic et a découvert que 202 de ces victimes sont mortes en moins de deux secondes. Seuls les spécialistes du surnaturel expérimentés devraient s'occuper des Basilics.

Habitat : Les étendues sauvages et désolées – même les terres luxuriantes se retrouvent dévastées et stériles après l'arrivée d'un Basilic.

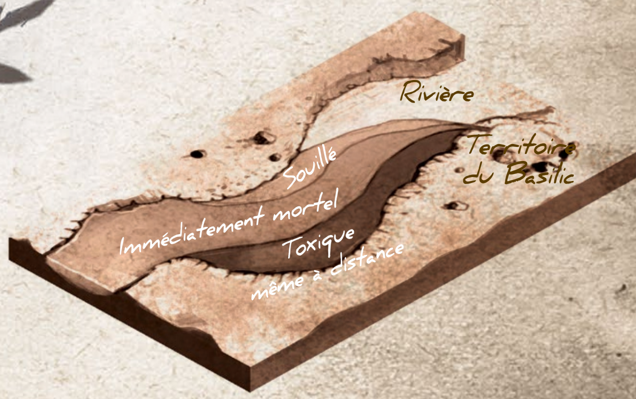
Répartition géographique : N'importe où.

Vie et habitudes : Le Basilic mange des charognes et tout ce qui est toxique. Les fruits du vomiquier (sources de la strychnine) sont avidement dévorés par cet être, qui apprécie également le dard des scorpions, la tête des vipères et la peau des crapauds.

Nous ne savons rien de la reproduction du Basilic. Peut-être cet être solitaire n'est-il pas un vrai animal, mais une créature fabriquée et surnaturelle. La Cocatrix, par exemple, similaire au Basilic à bien des égards, est asexuée et, normalement, doit être spécialement créée.

Signes distinctifs d'un Basilic :
- Les Dragons-Papillons sont en partie insectoïdes, et ne possèdent pas de plumes.
- Les membres du Peuple Serpent sont aptères.





La contamination du Basilic.

Un puissant poison

Même si le territoire d'un Basilic est limité, la contamination du monstre s'infiltre inexorablement dans la nappe phréatique locale et a de graves conséquences, en polluant la rivière à proximité des kilomètres en aval.

Blupe

Des mondes entiers de matière, d'énergie, et de vie… se trouvaient encore à portée de main, bien que ne pouvant jamais être détectés par les sens dont nous sommes dotés… Ces étranges mondes inaccessibles existent à nos jointures mêmes.

— H. P. Lovecraft

Il s'agit d'une petite créature semi-transparente, de forme elliptique, qui flotte dans l'air. Un Blupe dégage une odeur claire et nette, comme celle que l›on perçoit après une violente tempête. Ses organes internes translucides sont visibles à travers sa peau. Dans l›obscurité, il brille d›un éclat cristallin.

Habitat : Le Blupe n'est pas naturellement présent partout en dehors de la Dimension Opaque, un plan opalin où l'obscurité rayonne autant que la lumière, et où les ombres possèdent une longueur d'onde. Des obsessions maîtrisées amènent maintenant les Blupes sur Terre, ce qui est vrai depuis longtemps pour les Contrées du Rêve.

Le Blupe préfère les environnements humides. Une fois invoqué sur Terre ou dans les Contrées du Rêve terrestres, il se déshydrate lentement et survit rarement plus de dix à quinze jours. Sa durée de vie utile peut être considérablement prolongée par une régulation prudente de la température et de l'humidité, ou en le conservant dans de l'eau (Dannseys, 1988). Aucun Blupe n'a réussi à se reproduire hors de la Dimension Opaque.



Répartition géographique : Cet animal se rencontre dans la région Cire Enicar de la Dimension Opaque (Webber indique les coordonnées W.2880, X.84604, Y.375, Z.9678) et dans les liquescences qui l'entourent. Là, l'atmosphère est constituée de vapeur d'eau presque pure ; les chercheurs doivent donc emmener avec eux des réserves d'oxygène.

Vie et habitudes : Ni alimentés, ni ayant grandi dans notre plan d'existence, les Blupes sont peu connus, bien qu'adoptant une attitude amicale envers nous. Le Blupe s'avère être une protection efficace contre les êtres métabolisant la chaleur ou l'électricité : le contact avec un Blupe perturbe inévitablement les entités telles que les Serviteurs de Karakal et les Vampires de Feu, et peut même blesser les Fthagguans et Vers de Feu.

En raison de sa nature bonhomme, de la facilité avec laquelle il peut être invoqué, et du renforcement de la sécurité personnelle qu'il permet, le Blupe est le chouchou des chercheurs humains en métaphysique dure. Notre ignorance actuelle au sujet de la physiologie et du comportement des Blupes est donc absurde, compte tenu de l'omniprésence de ces créatures. Nous recommandons vivement l'étude de ces entités anodines, mais irremplaçables, aux jeunes chercheurs qui veulent se forger une solide carrière.

Signes distinctifs d'un Blupe :

- Les Chimères de Nuages sont immensément plus grandes, de forme indéterminée, ne sont pas transparentes, et ne brillent pas dans l'obscurité.
- Les Larves des Dieux Extérieurs sont elles aussi plus grandes, de forme indéfinie, et habitent dans l'espace.
- Les Eft-Lampes ont les yeux luisants et des membres précisément définis.



B



La tragédie des Blupes

Le feu attire inexorablement le Blupe.
À éteindre la flamme, le Blupe s'éteint lui-même.

Bokrug

B

Là où autrefois avaient habité cinquante millions d'hommes, ne rampait plus maintenant que le détestable lézard aquatique vert. Ne restaient pas même les mines de métaux précieux, car la ruine s'était abattue sur Sarnath. Mais, à moitié enfouis dans les joncs, on pouvait apercevoir une curieuse idole en pierre verte ; une idole incroyablement ancienne recouverte d'algues et ciselée à l'image de Bokrug, le grand lézard aquatique. Cette idole, conservée dans le haut temple à Ilarnek, a ensuite été adorée sous la lune gibbeuse à travers tout le pays de Mnar.

— H. P. Lovecraft

Bokrug est une grande créature de type lézard, de couleur bleu-vert. Ses écailles sont de texture métallique, et ses yeux brillent d'un vert chartreuse. Sa mâchoire inférieure bénéficie d'antennes plutôt que de fanons, et des épines acérées courent le long de sa nageoire dorsale. Ses pattes sont palmées, et sa queue est aplatie pour lui permettre de nager. Bokrug est l'un des Grands Anciens, des êtres supra normaux aux pouvoirs suprêmes. Contrairement à la plupart de ces entités de grande importance, Bokrug concentre presque la totalité de son attention sur le continuum des Contrées du Rêves.

Bokrug est apparemment arrivé dans cette région en même temps que les Êtres d'Ib et il est probable que ces derniers se soient mis à l'adorer dès le départ – à l'époque, ils étaient les seuls. Actuellement, cette entité reçoit un culte propitiatoire de la part des habitants d'Ilarnek, qui lui attribuent, avec raison, la responsabilité de la destruction de l'ancienne Sarnath.



Apparemment, ce culte a apaisé l'humeur de Bokrug : aucun acte de destruction surnaturelle n'a depuis été relié à cette divinité.

Habitat : Bokrug porte l'épithète de *Lézard Aquatique*. Ses lieux consacrés sont toujours situés près des lacs, des marais, ou au bord de l'océan. Dans les temps anciens, ses temples étaient uniquement associés à l'eau douce.

Répartition géographique : Inconnue, mais évidemment limitée aux Contrées du Rêve. Bokrug se manifeste rarement de manière physique.

Vie et habitudes : Au regard des Grands Anciens, Bokrug est un être plutôt aimable, ne réagissant que contre ceux qui tentent de le blesser, lui ou les multitudes qui l'adorent, et même alors il agit avec lenteur. Avec une allure toute reptilienne, la colère de cette entité peut ne pas se montrer pendant des siècles, puis s'abattre sur les malheureux descendants des coupables morts depuis longtemps. Bien que lente et maladroite, la colère de Bokrug est cataclysmique. La cité de Sarnath était autrefois le centre de la plus puissante civilisation des Contrées du Rêve. Bokrug la détruisit en une nuit, et si totalement qu'aucune ruine ne demeure.

Signes distinctifs de Bokrug :

- Les Dragons-Papillons sont ailés.
- Les membres du Peuple Serpent se tiennent debout et sont plus petits.
- Les Hémophores sont beaucoup plus petits et souvent rencontrés.





Le Mystère des Monolithes

Des bas-reliefs de pierre se trouvent dans et autour d'Ib. Bien que ces inscriptions ne soient toujours pas traduites, des légendes indiquent clairement que ces monuments sont sacrés pour Bokrug et que des magies spéciales permettaient de manipuler ou de déplacer mystérieusement la pierre dont ils sont faits.

Monolithe granitique près d'Akurion.

Buopoth



Enfants, nous écoutons, nous rêvons [et] nous pensons – mais ce sont des pensées à demi formées seulement –, et lorsque, devenus hommes, nous essayons de nous en souvenir, le poison de la vie nous a émoussés et nous sommes devenus prosaïques. Pourtant, certains d'entre nous s'éveillent la nuit avec d'étranges visions évoquant des collines et des jardins enchantés…

— H. P. Lovecraft

Ce mammifère herbivore pataud rappelle les proboscidiens. L'épiderme du Buopoth, ressemblant à du feutre, est délicatement coloré. Ses oreilles ont une structure complexe, mais une forme curieusement humanoïde. Son dos est orné de deux rangées de protubérances recouvertes de peau qui semblent avoir un but défensif. Ses yeux sont grands et, de manière déconcertante, dénotent une certaine intelligence, et son appel est un doux barrissement.

La caractéristique principale du Buopoth est sa trompe, que l'on ne trouve chez aucun autre mammifère vivant. Les musculature et innervation de cet organe unique ont été récemment décrites (Mustoll, 1988). Il est maintenant clair que les Buopoths, loin d'être des proches parents des éléphants ou des Siréniens, sont étroitement liés aux Rhinogrades. L'ancêtre du Buopoth semble d'ailleurs avoir été le Rhinograde dit primitif, un minuscule mammifère de type musaraigne (Stümpke, 1964).

Habitat : Les forêts tropicales chaudes, évitant les humains et leurs habitations.



Répartition géographique : Dans la région centrale des Contrées du Rêve.

Vie et habitudes : Le timide et solitaire Buopoth est en temps normal difficile à étudier, mais la vigueur musicale de sa parade nuptiale et de son accouplement est souvent imitée dans les chants et les danses des Contrées du Rêve. Généralement, le Buopoth donne naissance à un seul petit, mais il peut y avoir à l'occasion des jumeaux ou des triplés. Ce mammifère atteint l'âge adulte et fertile à trois ou quatre ans.

Un Buopoth acculé effectue une charge unique pour renverser la menace, puis s'échapper. *Comme un adulte pèse une tonne ou plus et peut débouler à une vitesse de plus de 30 kilomètres à l'heure, nous ne pouvons que conseiller la prudence.* Le Buopoth en train de fuir peut alors se cacher dans la jungle pendant des heures. S'il a le choix, il préfère se défendre en plongeant sous la surface d'un ruisseau ou d'un lac, respirant à l'aide de sa trompe, et s'alimentant calmement de plantes aquatiques en attendant que le danger s'éloigne.

Le tofflebol, une racine blanche à chair ferme, sucrée et croquante au goût, est le mets favori du Buopoth. Cet arbuste forme des gerbes de longues feuilles mouchetées de jaune et de vert : un arbuste fraîchement déraciné est un bon indice sur la présence à proximité d'un Buopoth (Marik, 1987).

Signes distinctifs d'un Buopoth :

- Le Buopoth, unique, rend toute idée d'identification triviale.



Un Rhinograde primitif

De nouveaux indices suggèrent que des colonies de cette créature ancienne, ancêtre du Buopoth, existent toujours sur la route de Mhor.



Rhinograde primitif (d'après Mustoll).

Chat de Saturne

Le seul ennemi que les chats terrestres craignent, [ce sont] les très grands et très étranges Chats de Saturne qui, pour une raison quelconque, n'ont pas été insensibles au charme du côté sombre de notre Lune. Ils sont ligués, par un traité, avec les mauvaises choses-crapauds, et sont notoirement hostiles à nos chats terrestres.
— H. P. Lovecraft

Créature ressemblant vaguement à un chat, son corps est fait d'arabesques abstraites modelées et en filigrane, arborant des couleurs vives. Des nodules, comme des bijoux, couvrent ses flancs. À une extrémité du corps se trouve une chose baroque, identifiable comme une tête à cause de ses grands yeux ronds. Lorsqu'un Chat de Saturne se déplace, il déploie ses pattes, mais selon les moments, aucune, une, deux, trois, ou quatre pattes existent et fonctionnent. Une queue rétractable (ou appendice de fonction inconnue) termine le corps de la créature.

Ce monstre est suffisamment grand pour pouvoir tuer ou blesser gravement un homme adulte, et sa nature hostile rend ces attaques tout à fait probables. Un Chat de Saturne étudie souvent sa victime pendant des heures ou des jours, tirant apparemment un certain plaisir dans ces observations, ainsi que dans l'anticipation de la mise à mort qui va suivre.

Les brouillards, la pression, les glaces de gaz, et les masses coagulées cruelles de la semi-surface de Saturne rendent imparfaites nos connaissances sur cette créature. Nos rares informations proviennent d'études menées sur la Lune avec un risque personnel élevé (Larkhan, 1982).



Habitat : Les détails sur les environnements de Saturne manquent. Il n'est guère besoin de dire qu'une créature capable de sauter de manière autonome dans l'espace interplanétaire et de le traverser fait montre d'une grande faculté d'adaptation.

Répartition géographique : Uniquement sur Saturne. Bien que cette créature se rende souvent sur la face cachée de notre Lune, rien n'indique qu'elle reste en permanence sur un autre corps céleste que Saturne, et peut-être ses anneaux et satellites les plus importants.

Vie et habitudes : Cette forme de vie, qui possède des nodules ressemblant à des bijoux lui servant d'épiderme, est en réalité un prédateur, avec une personnalité maligne, capable de traverser le cosmos.

Malgré sa nature extraterrestre, le Chat de Saturne partage clairement une parenté avec les chats terrestres. Des découvertes récentes sur la présence de créatures félines sur Uranus et Mars semblent encore confirmer ce lien. Peut-être les caractéristiques propres aux félins ne sont-elles pas un hasard de l'évolution terrestre, mais un principe de la vie de notre système solaire. Il n'existe aucune preuve de la présence de « chats » ou « créatures félines » dans d'autres systèmes, mais des spécialistes du surnaturel s'attendent à ce que l'uniformité cosmique l'emporte.

Signes distinctifs d'un Chat de Saturne :
- Les Papillons-Dragons ont une apparence reptilienne, des membres et des ailes insectoïdes, et ils n'émettent pas de luminescence de l'intérieur.
- Les Serviteurs de Karakul ont des membres comme des éclairs et un corps sombre.
- Le Zoog est brun, velu, et beaucoup plus petit.

Le Chat d'Uranus

Facilement distingué du Chat de Saturne par son mode de chasse, cet habitant d'Uranus bleu-noir déploie comme une toile d'araignée six grands capteurs depuis les pointes cornées entourant sa tête. Sur les plaines désolées d'Umbriel, ces antennes paraboliques peuvent détecter l'énergie ambiante jusqu'à 40 kilomètres de distance.

C





Mode de déplacement

Chimère de Nuages

C

Si j'en crois mon expérience, je ne peux pas douter une seconde que l'homme, quand il disparaît de la conscience terrestre, séjourne en effet dans une autre vie de nature incorporelle très différente de celle que nous connaissons ; et dont seuls les souvenirs les plus ténus et les plus indistincts s'attardent après le réveil. De ces souvenirs flous et fragmentaires, nous pouvons déduire beaucoup – mais prouver peu.
— H. P. Lovecraft

Une Chimère de Nuages ressemble à un nuage doué de vie. Elle peut à volonté former à partir de sa masse corporelle des yeux globuleux, des bouches tordues, de longues pattes filaires et d'autres organes, ainsi que résorber ensuite ces éléments dans sa masse vaporeuse. En toutes circonstances, tout cela est absolument silencieux. Neuf types de membres différents – *griffu, cténique, oculaire, podomorphe, tentaculaire, scindé, stomatique, vacuolé,* et *voilé* – ont été décrits (Marsh, 1976).

Ce carnivore, bien que dépourvu d'intelligence, est tenace et bien adapté à la chasse, trouvant presque aussi facile de se saisir d'un groupe d'humains sur un cargo que d'aspirer un banc de thons.



Habitat : Le plein air, généralement à proximité ou au-dessus d'un océan, en particulier le long de la trajectoire des tempêtes des zones tropicales et tempérées.

Répartition géographique : Bien que rare, la Chimère de Nuages a été vue dans la Mer du Sud et les territoires voisins. Marsh (*op. cit.*) prétend que cette créature n'est absolument pas originaire des Contrées du Rêve terrestres, mais des rêves d'un autre monde, une théorie soutenue par ses étranges constitution et métabolisme.

Vie et habitudes : Flottant librement au-dessus des terres et des mers, cette créature est à la recherche de nourriture. Lorsqu'elle repère un possible repas, elle descend lentement vers sa proie. La victime est alors elle-même transformée en brume et incorporée à la masse corporelle de la Chimère de Nuages. Son mécanisme digestif est en revanche encore mal compris.

Quand une Chimère de Nuages atteint une taille suffisante (de 70 à 100 mètres de diamètre), elle monte jusqu'à une altitude pouvant aller jusqu'à cinq kilomètres, puis se scinde en plusieurs créatures plus petites. La progéniture issue de cette mitose fait en moyenne de 8 à 12 mètres de diamètre.

La Chimère de Nuages peut grandir puis se réduire plusieurs fois au cours de sa vie, qui dure de 20 à 30 années. Les périodes de stress diminuent son volume, tandis qu'une alimentation prospère la fait croître. Elle est remarquablement résistante aux blessures : ces dernières, tout simplement, la reforment ou la renouvellent.

Signes distinctifs de la Chimère de Nuages :
- Les Blupes sont beaucoup plus petits, transparents, et ne forment pas de membres longs et minces à partir de leur substance corporelle.
- L'Eft-Lampe a une forme définie, des yeux luminescents, et est beaucoup plus petite.



Exemples de membres de la Chimère de Nuages
L'étonnante capacité de la Chimère de Nuages à produire des formes solides à partir de la vapeur est encore plus étonnante vue de près. Deux versions griffues sont présentées ici : celle de gauche permet d'effectuer des prises et de maintenir une victime, tandis que celle de droite peut saisir des proies de la taille d'un humain ou d'un zèbre. Leur force n'a rien d'artistique : ces membres seraient capables de soulever des poids de plusieurs tonnes.



Deux versions de pseudopodes griffus.

Dragon-Papillon

Je me suis souvent demandé si la majorité des hommes avait jamais pris le temps de réfléchir sur la signification parfois colossale de leurs rêves, et sur le monde obscur auquel ils appartiennent. Si la plus grande part de nos visions nocturnes ne sont sans doute rien de plus que des reflets estompés et fantastiques de nos expériences de l'éveil… il en reste toujours un certain nombre dont le caractère inhabituel et éthéré n'autorise aucune interprétation ordinaire, et dont l'effet vaguement excitant et inquiétant suggère de possibles et courts aperçus sur une sphère d'existence psychique non moins importante que celle de la vie physique, mais séparée de cette dernière par une barrière pratiquement infranchissable.

— H. P. Lovecraft

Le Dragon-Papillon est une créature insectoïde possédant des ailes aux magnifiques motifs, des pattes articulées, un long cou incurvé et une queue.

Lorsqu'il est menacé, cet animal émet une brume de couleur rose à partir de spiracles positionnés le long de son corps. En quelques secondes, le contact avec ce brouillard provoque chez le rêveur qui en est la cible une surdité qui peut le poursuivre jusque dans le monde éveillé. La manière dont la créature impose cet effet et pourquoi elle considère la perte d'audition comme une attaque convenable restent des questions à la réponse incertaine.
Une psychothérapie permet d'atténuer la perte d'audition, si elle persiste, ce qui suggère une cause psychogène. Cela pourrait expliquer pourquoi la brume provoque différents effets perceptifs (étourdissement, engourdissement, perte du goût et de l'odorat, cécité temporaire) durant quelques jours chaque année (Choirs, 1972).



Habitat : Les jardins, les prairies, partout où le spectacle est attrayant.

Répartition géographique : La plupart du temps à Sona-Nyl, le Pays de l'imagination. Parfois, des spécimens sauvages errent dans d'autres régions des Contrées du Rêve. Le Dragon-Papillon peut être apprivoisé, les familles riches en ont souvent un ou deux comme animal de compagnie et décorations de jardin. S'il ne se reproduit pas en captivité, cet animal peut en revanche vivre heureux pendant des siècles comme animal de compagnie. Des récits évoquent des duos et trios de Dragons-Papillons donnant naissance à leur progéniture en chantant, mais cela n'a pas été observé de manière fiable.

Vie et habitudes : Le Dragon-Papillon se nourrit exclusivement de nectar, de parfums, et de silence ; il émet généralement un bourdonnement apaisant et mélodieux. Cette créature montre une grande facilité à imiter les airs qu'il a entendus. Sa danse est caractéristique : elle plonge et tournoie, décrivant ce qui semble être de belles figures improvisées – derrière lesquelles une analyse révèle toujours une préparation minutieuse. La faculté d'un Dragon-Papillon à voler n'a pas d'explication, compte tenu de sa grande masse et de la faible surface de ses ailes.

Signes distinctifs d'un Dragon-Papillon :
- Le Basilic habite des terres désolées, vole avec maladresse, et possède des plumes.
- Les Eft-Lampes sont aptères, sans bouche, et luisent.
- Les Oiseaux Magah sont couverts de plumes et beaucoup plus petits.

La collation favorite du Dragon-Papillon

Le Dragon-Papillon apprécie particulièrement le nectar du Muguet en arbre. Les sécrétions abondantes de cette plante tombent sur les passants et attirent souvent des nuages d'insectes – une excellente stratégie de reproduction pour la plante.



Fleurs et feuillage du Muguet en arbre.



Eft-Lampe

Arrivaient jusqu'à cette salle des flux sauvages de violet nuit scintillant de poussières d'or ; des tourbillons de poussière et de feu, sortant des confins ultimes et chargés de parfums d'au-delà des mondes. Des océans opiacés s'y déversaient, éclairés par des soleils que l'œil ne peut jamais contempler, avec, dans leurs vortex d'étranges dauphins et des nymphes des mers aux profondeurs immémoriales.

— H. P. Lovecraft

E

Une Eft-Lampe est une créature luisante ressemblant à une salamandre d'environ un mètre de long. Elle possède deux yeux énormes et globuleux, mais pas de bouche. Elle flotte de manière naturelle dans l'air, propulsée par ses pattes et sa queue aplatie. Un organe de type hune permet ce vol ondulant, sans aller jusqu'aux voyages interstellaires ou même interplanétaires (Hike, 1981 ; Webber, 1973).

Habitat : Habite normalement la stratosphère et la mésosphère des Contrées du Rêve, descendant vers la surface la nuit ou pas du tout.

Répartition géographique : Les strates supérieures de l'atmosphère. Compte tenu de la capacité de cette créature à ignorer la gravité, à être indifférente au vide, et au final à son utilité (Webber, *op. cit.*), l'espèce habite peut-être la haute atmosphère d'autres mondes semblables à la Terre, ainsi que certaines couches des atmosphères joviennes.



Vie et habitudes : L'Eft-Lampe se nourrit de l'énergie ambiante (parfois appelée de manière inadéquate *force de vie*) que tous les organismes vivants produisent chaque jour. Une petite quantité lui suffit pour survivre, un niveau facilement régénéré par la créature cible lambda. La perte d'une telle énergie rend cependant l'hôte un peu plus sensible aux maladies et aux obsessions psychiques. Si une Eft-Lampe vide complètement l'énergie ambiante d'un petit animal, la victime peut perdre conscience pendant une journée complète. En dépit des rumeurs, il n'existe aucune preuve indiquant que les Eft-Lampe coopèrent pour sélectionner et drainer des cibles particulières (Malik, 1989).

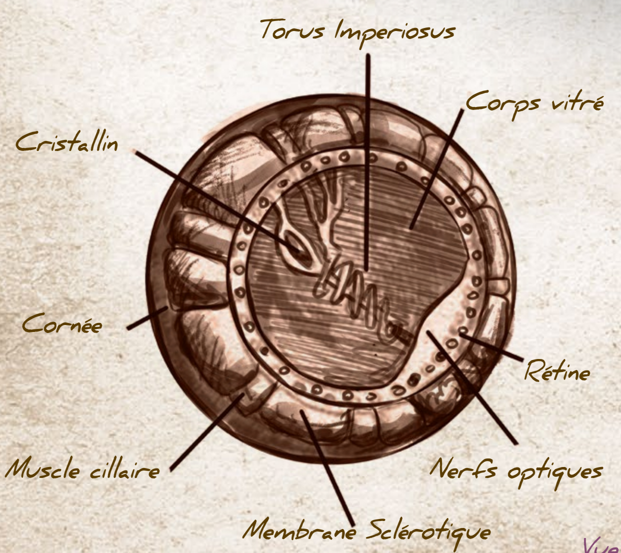
Dans les Contrées du Rêve, des cirques et de petits spectacles itinérants présentent souvent des groupes d'Eft-Lampes entraînés pour effectuer des boucles rapides parallèlement au sol, comme des cerceaux tourbillonnants. Lorsque ces créatures ne font pas le spectacle, elles peuvent aider à éclairer les fildeféristes pendant le spectacle du soir.

L'Eft-Lampe est une créature facile à apprivoiser et une compagne agréable, malgré une curiosité parfois amusante, parfois agaçante. Les spécialistes du surnaturel et de la métaphysique dure en gardent souvent quelques-unes comme défenseurs à domicile contre des entités étrangères vulnérables à la lumière, comme les Ombres et les Horreurs Chasseresses.

Signes distinctifs d'une Eft-Lampe :
- Le Basilic ne luit pas, possède des ailes et deux jambes.
- Le Dragon-Papillon ne luit pas et possède des ailes.
- Les Chats de Saturne ne projettent pas de faisceaux de lumière et possèdent un épiderme granuleux et scintillant.
- Les Serviteurs de Karakal ont des membres ressemblant à des éclairs, et véhiculent l'odeur de l'ozone.



E



La lampe de projection

L'Eft-Lampe peut, à volonté, créer un intense faisceau de lumière avec chacun de ses émetteurs-récepteurs optiques.

Vue en coupe d'un émetteur-récepteur optique.

Être d'Ib

Très bizarres et répugnantes étaient ces créatures, comme d'ailleurs la plupart des êtres d'un monde encore imparfait et grossièrement façonné. Il est écrit sur les cylindres de brique de Kadatheron que les Êtres d'Ib étaient de teinte aussi verte que le lac et les brumes s'élevant au-dessus de lui ; qu'ils avaient des yeux exorbités, des lèvres flasques à la mine boudeuse, et des oreilles curieuses, et qu'ils étaient muets.

— H. P. Lovecraft

E

Dans les temps préhistoriques, les Êtres d'Ib descendirent du ciel accompagnés d'une brume, d'une cité de pierre grise (Ib) et d'un vaste lac. Les hommes de Sarnath, qui les croyaient venus de la Lune, exterminèrent les Ibites il y a des milliers d'années, mais beaucoup d'autres membres de cette race existent probablement sur la Lune ou ailleurs. Leurs fantômes, qui semblent avoir une consistance physique, errent encore dans les ruines d'Ib et le site de Sarnath. Isinwyll (1989) a peut-être rencontré des représentants de cette espèce dans la partie ouest des Contrées du Rêve, près du Désert de Bnazic.

Les Êtres d'Ib sont humanoïdes, mais plus variables en taille que les humains. Un adulte typique pèse environ 90 kg et mesure près de deux mètres de haut. Mais les spécimens de 40 à 180 kilogrammes et de 1,4 à 2,4 mètres ne sont pas rares.

Les Ibites sont dépourvus de voix ou de tout moyen de vocaliser un son. S'ils communiquent, et comment, reste un mystère. Gillman (1982) écrit que chaque spécimen semblait avoir des structures cellulaires du cerveau identiques, et que ce parallélisme autorisait chaque Ibite à savoir ce que pensait ou faisait tout autre membre de son espèce. Il suppose que les Ibites n'ont pas besoin d'échanger entre eux de données élaborées.



Habitat : Les marais et rives de lacs. Aucun Ibite ou fantôme Ibite n'a été signalé près d'une zone d'eau salée, ce qui plaide pour une reproduction strictement ovipare.

Répartition géographique : Cette race est présumée éteinte dans les Contrées du Rêve, ou tout au moins de localisation ou d'étendue très restreintes.
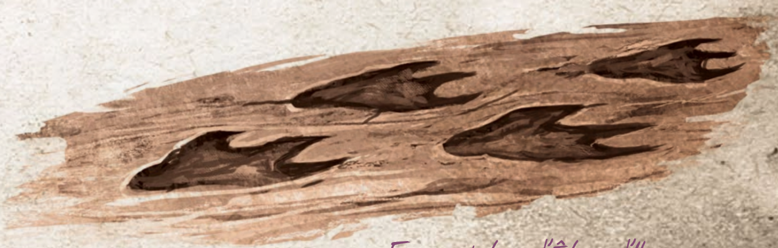
Vie et habitudes : Les Ibites ne connaissaient pas le feu avant leur arrivée dans les Contrées du Rêve – peut-être à cause du manque d'oxygène de leur environnement précédent. Ceux qui habitent près de Sarnath se nourrissaient apparemment de poissons et d'autres habitants de leur lac, qui grouillait de vie. Ils adoraient avec ferveur Bokrug, le lézard aquatique, et dansaient devant la reproduction de cette divinité à chaque fois que la Lune était gibbeuse.

Signes distinctifs d'un Être d'Ib :
- Les Gnorri n'ont pas de pattes postérieures, et arborent des barbes piquantes.
- Les Gugs sont beaucoup, beaucoup plus grands, et velus.
- Les Hommes de Leng ont des cheveux et des cornes, et beaucoup, une fois habillés correctement, peuvent passer pour des humains.
- Les membres du Peuple Serpent ont une longue queue et un épiderme squameux.



Un signe révélateur

Bien que les Êtres d'Ib habitant la région de Samath aient disparu depuis longtemps, leurs fantômes ne le savent peut-être pas. Beaucoup continuent comme s'ils étaient vivants, et laissent même des empreintes.



Empreintes d'Être d'Ib.

Gnor

Je ne peux pas penser à la mer profonde sans frémir à l'idée des créatures sans nom qui, peut-être en ce moment même, rampent et pataugent au fond de son lit visqueux, adorant leurs anciennes idoles de pierre et sculptant leurs propres portraits détestables sur des obélisques sous-marins de granit gorgés d'eau.

— H. P. Lovecraft

Habitant des mers doté de nageoires et d'une barbe, le Gnor ressemble à un triton. Un Gnor pris en particulier peut avoir deux, trois ou quatre bras ; ce qui ne génère pas de sous-espèces. Le Gnor à trois bras est toujours asymétrique. Tous les Gnorri sont ovovivipares.

Le Gnor ne possède ni queue ni jambe : son torse se termine par un long tentacule, dont les ondulations en spirale le propulsent lorsqu'il nage. Pour glisser sur les fonds marins, ce tentacule ondule comme un boa obscène, agrippant les prises opportunes pour tirer en avant le corps de la créature.

Dans un échantillon aléatoire composé de 532 Gnorri, Meeb (1986) a constaté que 37 avaient quatre bras, 236 en avaient trois, et 259 n'en avaient que deux, une fréquence respective de 7 %, 44 % et 49 %.



Habitat : Le plateau continental, dans les climats tempérés et tropicaux ; le Gnor n'a pas la protection suffisante pour supporter les températures polaires.
Distribution : Les mers salées des Contrées du Rêve.

Vie et habitudes : Les Gnorri construisent des grottes où ils vivent, cultivent les algues, élèvent des troupeaux de créatures marines, et façonnent des marchandises fines qu'ils vendent ensuite.

La structure architecturale caractéristique du Gnor est le labyrinthe, un ensemble complexe de bâtiments en zone de marées utilisés à la fois comme habitations, lieux de culte, et pièges à poissons. La plupart de ces labyrinthes sont des tunnels de corail ou de roche complètement sous les eaux et taillés avec soin. La plupart du temps, la conception de ces structures est excellente, et les chercheurs considèrent les labyrinthes Gnorri autant comme des splendeurs esthétiques que comme des ouvrages utilitaires ou défensifs.

Dans la tristement célèbre Crique de Benna (située à l'est de Sarkomand) existent des kilomètres carrés de murs en pierre alambiqués s'élevant plusieurs mètres au-dessus de la marée haute moyenne. Une partie de ce labyrinthe Gnor depuis longtemps abandonné est ouverte sur le dessus, une autre est couverte, de sorte que les petits bateaux qui naviguent dans ses grottes étroites sont parfois à la lumière, parfois dans l'ombre, parfois dans l'obscurité impénétrable. Des rêveurs audacieux ont exploré certaines parties de cet immense labyrinthe. Une telle structure doit avoir joué un rôle particulier, mais les investigations ponctuelles menées jusqu'ici n'ont pas permis d'en deviner le but.

Signes distinctifs d'un Gnor
- Les Êtres d'Ib possèdent des pattes postérieures.
- Les Bêtes Lunaires ne sont pas des créatures aquatiques et n'ont pas d'organes sensoriels visibles autres que des grappes de tentacules au niveau de la gueule.



Locomotion du Gnor

Un Gnor nage habituellement grâce aux mouvements rapides de sa longue queue. De temps en temps, il peut cependant traquer sa proie en tirant son corps à l'aide des nombreuses ventouses présentes sous lui ; plus rarement, il peut enrouler sa queue souple autour d'un affleurement ou d'un poteau, puis se tirer en avant par la seule force de ses muscles caudaux.



Le Gnor étend son tentacule.



Les ventouses font adhérence, ce qui permet au Gnor de se tirer en avant.

Gug

Les Gugs, velus et gigantesques, érigeaient autrefois des cercles de pierres… et faisaient d'étranges sacrifices aux Autres Dieux et à Nyarlathotep, le Chaos Rampant, jusqu'à ce qu'une nuit une de leurs abominations parvînt aux oreilles des dieux de la terre, et ils furent alors bannis dans des cavernes souterraines… Qu'un rêveur mortel puisse traverser leur royaume de cavernes et sortir par cette porte est pour eux une chose inconcevable ; car les rêveurs mortels étaient autrefois leur nourriture, et ils ont des légendes évoquant leur merveilleuse saveur.

— H. P. Lovecraft

G

Le Gug est une sorte de géant cannibale hirsute, contraint de vivre sous terre sous le poids d'une malédiction lancée par les Grands Maîtres. De chacun de ses bras recouverts de fourrure noire sortent deux avant-bras dotés de redoutables griffes. Ses pattes et ses pieds sont semblables à ceux des oiseaux ou des dinosaures, et des taches de fourrure noire graisseuse couvrent son corps. Le visage d'un Gug est particulièrement horrible à voir, avec des yeux roses exorbités fixés sur des gonflements osseux et une terrible gueule remplie de crocs divisant la tête verticalement en deux. Dépourvue d'organe vocal, cette créature communique par l'expression de son visage et par ses gestes.

Habitat : Comme les êtres intelligents, presque partout. L'espèce s'est rapidement adaptée aux cavernes après son bannissement de la surface du monde.



Répartition géographique : Actuellement limité au monde souterrain, par crainte de la malédiction des Grands Maîtres. Un royaume Gug existe, mais les individus se déplacent à travers tout le monde souterrain.

Vie et habitudes : Ces géants évitent avec une crainte quasi superstitieuse les Goules (qui se rendent régulièrement dans leurs cimetières), se nourrissant principalement des Ghasts qu'ils traquent dans les Cavernes sans lumière de Zin. Les Gugs ont des pratiques de reproduction particulières et abjectes ; voir Treer (1984) pour les détails.

La plupart des Gugs vivent dans une horrible cité-royaume fortifiée où des tours rondes cyclopéennes montent sans fin dans l'air ténébreux. Chacune est dotée d'un unique portail noir faisant 10 m de haut. L'ensemble de la cité est pavé de pierres brutes (Carter, 1927). Au centre se trouve le signe de Koth, sur une grande tour centrale menant à la surface des Contrées du Rêve. Aucun jour ou aucune nuit n'existe dans le royaume des ténèbres, et un Gug dort en général immédiatement après s'être empiffré de nourritures répugnantes : juste après un grand festin peut être le meilleur moment pour pénétrer dans ces lieux. Mais alors, des pilleurs Ghasts en profitent parfois pour passer à l'attaque et peuvent mettre en péril les explorateurs.

Signes distinctifs d'un Gug :
- Les Êtres d'Ib sont beaucoup plus petits et plus caoutchouteux.
- Les Hommes de Leng sont eux aussi beaucoup plus petits, ils n'ont que deux bras et leurs traits du visage sont situés à leur place normale.
- Tsathoggua a une apparence ramassée de crapaud, et une bouche horizontale.

La mâchoire du Gug

Les muscles puissants de la mâchoire du Gug sont au repos lorsque l'articulation verticale est fermée, et non ouverte comme les primates, ce qui explique facilement pourquoi les Gugs ne parlent pas. Des muscles spéciaux supplémentaires permettent à la mâchoire d'être bloquée à deux stades d'ouverture différents.



Crâne de Gug.



G

Hémophore

Qui sommes-nous pour lutter contre des poisons plus anciens que l'histoire et l'humanité ? Les singes dansaient en Asie devant ces horreurs, et le cancer se dissimule, en sûreté, et se répand là où un mal furtif se tapit dans des alignements de briques en décomposition.
— H. P. Lovecraft

C'est une petite créature aux grandes pattes palmées. D'énormes ventouses parsèment les zones avant et ventrales de son corps, avec lesquelles il se fixe à ses proies animales. L'Hémophore se nourrit exclusivement de sang. Sa petite bouche dissimule une série de crocs pointus et creux comme des aiguilles qu'il utilise pour aspirer le fluide vital d'une victime. On n'a pas de preuves laissant entendre que cette espèce serait porteuse de maladies, bien que (curieusement) ceux qui survivent à ses attaques font souvent ultérieurement de l'arachnorhinite.

Hermaphrodite, l'Hémophore se reproduit sous l'eau et donne naissance à de toutes petites larves aquatiques à double queue, qui nagent à l'aveuglette. Lorsqu'elles rentrent en contact avec un hôte potentiel, la larve perd sa queue et s'enfonce dans la chair. En l'espace de quelques secondes, elle est enfouie sous la peau de l'hôte, laissant un trou de 2 mm de diamètre qui s'arrête rapidement de saigner. La larve migre alors vers le tube digestif de son hôte, s'y alimente, croît, et se modifie pendant un mois à six semaines, jusqu'à ce qu'elle atteigne sa forme définitive, avec une longueur de quelque 5 cm. Elle sort alors de son hôte, s'éloigne par bonds et commence ainsi sa vie autonome, atteignant sa taille adulte en un an ou deux (Dannseys, 1978).



Habitat : Toute zone rocheuse et humide. Les cavernes, les ruines lacustres, et les falaises donnant sur la mer sont des lieux d'habitation parfaits.

Répartition géographique : Sur l'île d'Oriab, et probablement ailleurs.

Vie et habitudes : Le timide Hémophore étudie soigneusement sa proie potentielle avant de s'y fixer. Les objets brillants et babioles comme les pendentifs, les boucles d'oreilles, les boucles, les œillets, et les lunettes, l'attirent tout spécialement.

La créature attaque parfois des cibles conscientes, mais préfère celles qui dorment, sécrétant un puissant anesthésique pour insensibiliser la zone perforée. Dans les deux cas, les ventouses-estomacs de l'Hémophore s'agrippent fermement alors que la créature aspire le sang de sa victime à un rythme alarmant ; elle gonfle alors jusqu'à d'épouvantables proportions pour retenir ce pillage sanguin. Un Hémophore de 70 cm de long peut entièrement drainer le sang d'un zèbre adulte.

La créature sangsue, désormais très enflée, est maladroite et vulnérable. Elle se cache, ayant volé suffisamment de sang pour pouvoir tenir un ou plusieurs mois – les Hémophores, chanceux, n'ont besoin de manger qu'une fois ou deux fois par an. Tout Hémophore peut d'ailleurs se passer de nourriture pendant plusieurs années. S'il est affamé, il tisse en effet un cocon visqueux à l'intérieur duquel il s'endort, émergeant plus tard jusqu'à un siècle de distance.

Signes distinctifs d'un Hémophore :
- Les Zoogs sont plus petits et possèdent une fourrure et une longue queue.



H

Après le festin

Après s'être repu de sang, l'Hémophore gonflé se traîne vers une cachette à proximité pour s'y étendre, gorgé et rassasié. Cette créature ne reprendra sans doute pas la chasse avant 3 à 4 mois.



Hémophore gonflé par le sang aspiré.

Homme de Leng

Autour de faibles feux, des formes sombres dansaient, et Carter était curieux de savoir de quelle sorte d'êtres il s'agissait ; car aucun peuple sain d'esprit ne s'est jamais aventuré à Leng, et l'endroit n'est connu que pour ses feux et ses huttes de pierre que l'on voit de loin. Très lentement et de façon maladroite, ces formes sautaient, avec des torsions et des flexions folles malsaines à voir ; de telle sorte que Carter ne s'étonnait pas du mal monstrueux qui leur était imputé par une vague légende, ou de la crainte dans laquelle tous les pays des rêves tiennent son odieux plateau gelé.

— H. P. Lovecraft

Cette espèce humanoïde est dotée de cornes, de sabots, et d'une queue atrophiée. Des bandes de fourrure emmêlées couvrent son corps par plaques. La bouche est large et remplie de dents.

Les origines et l'évolution de l'Homme de Leng restent encore aujourd'hui obscures. Les chercheurs conviennent que des ressemblances avec l'Homo sapiens sont le résultat d'une convergence. À travers la dissection pionnière d'une main Lengite, Meed (1986) a montré une musculature significativement différente de celle des primates.

Depuis la Préhistoire, cette espèce habite Leng, un plateau aride et glacé. Une ville Lengite, Sarkomand, était déjà en ruine un million d'années avant que le premier homme ne se glisse hors de la jungle. Cette civilisation a décliné, ou a sombré dans des conflits avec des races telles que le Peuple Serpent.



Longtemps après leur chute, les Hommes de Leng ont été envahis et asservis par les Bêtes-Lunaires. Ces dernières ont permis à leurs nouveaux sujets de continuer à gouverner Leng, prenant des esclaves Lengite comme tribut : les individus bien en chair servaient de nourriture ; les individus minces d'ouvriers. Les esclaves ressemblant le plus à des humains sont toujours utilisés comme des intermédiaires avec ces derniers (Fallworth, 1939).

Habitat : Originaires des régions désolées pierreuses et froides, les Hommes de Leng s'y développent mieux (la Lune des Contrées du Rêve est un endroit parfait pour eux). Mais l'espèce peut prospérer dans des climats plus agréables.

Répartition géographique : Le plateau de Leng et la Lune des Contrées du Rêve, transportés sur cette dernière par les Bêtes-Lunaires. Des représentants de l'espèce peuvent avoir été emmenés ailleurs.

Vie et habitudes : Les Hommes de Leng des deux sexes vivent en grande partie comme les humains, avec en plus certaines coutumes monstrueuses. Ils habitent dans de petits villages de pierre, gardent des troupeaux de bétail répugnants, cultivent des champs de cultures malsaines, et se livrent avec jubilation à d'horribles fêtes. Le traitement horrible, mais enthousiaste qu'ils réservent à leurs prisonniers et visiteurs humains rend difficile leur étude systématique.

Signes distinctifs d'un Homme de Leng :

- Les Êtres d'Ib ont la peau et le corps d'une grenouille, et sont dépourvus de pilosité.
- Les Gugs sont beaucoup plus grands, et ont un visage d'apparence beaucoup moins humaine.
- Le Peuple-Serpent arbore une tête de serpent et une longue queue.

Marques de propriété

La plupart des Bêtes-Lunaires marquent leurs esclaves Lengite avec des motifs de zébrures et des cicatrices en relief, montrant ainsi à qui appartiennent les esclaves. Les commentaires des Bêtes-Lunaires vantent non pas tant le droit de propriété que la discipline transmise aux esclaves par les sensations intenses et prolongées de la scarification.



Marques du clan Nibbosht, correspondant à la région de Tsiolkovski.



Larve des Autres Dieux

Cet oiseau cauchemardesque plongeait à travers des groupes de créatures informes qui rôdaient et gambadaient dans les ténèbres, et des hordes ineptes d'entités à la dérive qui trépignaient et tâtonnaient, et tâtonnaient et trépignaient, les larves sans nom des Dieux Extérieurs, qui sont comme eux aveugles et dépourvues d'esprit, et hantées par des faims et des soifs singulières.
— H. P. Lovecraft

La Larve des Autres Dieux peut prendre un nombre infini de formes et de structures étranges. Beaucoup sont des changeurs de forme. Toutes les Larves sont immortelles et presque impossibles à détruire (Barzai, 1572). Bien qu'une Larve n'ait pas besoin de manger pour survivre, elle réagit toujours avec curiosité et avidité au passage de voyageurs. Ces derniers sont alertés par ces grandes formes inquiétantes, mais tant qu'ils avancent, ces Larves deviennent rarement dangereuses.

Habitat : L'espace.

Distribution : Probablement l'univers entier.

Vie et habitudes : Au centre de l'univers, les Dieux Extérieurs se contorsionnent et dansent éternellement autour d'Azathoth, le Sultan des Démons. Périodiquement, l'éclair de conscience d'un Autre Dieu génère une Larve. Une fois créée, elle est ignorée et erre à l'abandon dans l'univers (Dannseys & Marsh, 1972). La plupart des Larves dérivent à jamais dans l'espace planétaire/interstellaire/intergalactique, dispersées sans fin, non affectées par la chaleur, le froid, la lumière, l'obscurité, ou la gravité.



Parfois, cependant, pour des raisons et de manières inconnues, une Larve est stimulée et opère une transformation progressive : pendant des décennies, voire des siècles (Isinwyll, 1987), le mouvement de la créature se met en branle et l'on peut détecter une orbite. Une fois qu'elle se déplace ainsi, son apparence normalement « s'épaissit » de manière indéfinissable. Au bout d'un voyage souvent long, la Larve quitte l'espace pour venir résider sur une planète, une étoile noire, ou un autre corps interstellaire. Alors que les millénaires passent, la Larve gagne en force et en pouvoir pour devenir un Autre Dieu à part entière, après quoi elle peut commencer son voyage long comme des éons vers le trône d'Azathoth.

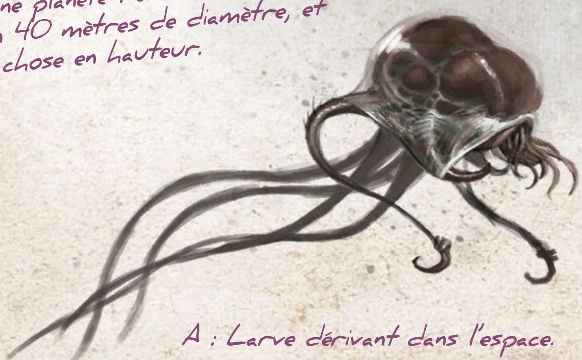
La grande majorité des Larves reste toujours dans sa forme larvaire originale. Beaucoup d'autres ne font qu'une partie du voyage, se transformant ainsi en Autre Dieux, mais devenant alors des habitants permanents et indésirables des mondes sur lesquels elles sont venues s'installer, ne repartant jamais pour rejoindre les convulsions stupides d'Azathoth. On ne pense plus que les Grands Anciens soient des Autres Dieux embryonnaires, et ils ne doivent pas être confondus avec les Larves.

Signes distinctifs d'une Larve des Autres Dieux :
- L'infinité de formes représentées par les Larves rend toute distinction utile impossible. Basez-vous plutôt sur leur habitat (l'espace) et leur comportement pour les identifier.



Croissance comparative

La Figure A montre une Larve à son premier stade de croissance, dérivant dans l'univers : sa longueur est d'environ 5 mètres. La Figure B représente la deuxième étape de développement, maintenant liée à une planète : elle mesure maintenant environ 40 mètres de diamètre, et presque la même chose en hauteur.



A : Larve dérivant dans l'espace.



B : Larve planétaire pleinement développée.

Oiseau Magah

L'air était tout parfumé d'essence balsamique, et tous les Oiseaux Magah chantaient allègrement tout en faisant étinceler leurs sept couleurs au soleil.
— H. P. Lovecraft

Un Oiseau Magah est une petite créature carnivore au magnifique plumage. Ses plumes sont longues et chatoyantes. Chose inhabituelle parmi les oiseaux, la femelle a des couleurs aussi éclatantes que le mâle, probablement parce que le plumage de l'espèce n'est pas destiné à la parade nuptiale, mais à attirer et à capturer ses proies.

Chaque Oiseau Magah possède un large éventail de chants exécutés pour des raisons spécifiques ; la plupart des mélodies sont vraiment très agréables à entendre. Chaque chant est en effet capable d'induire une réaction émotionnelle chez l'auditeur. Le chant de séduction du Magah est un aphrodisiaque connu pour de nombreux mammifères (Meeb, 1988), tandis que son cri d'alerte est capable d'effrayer des animaux assez grands.

Habitat : Les broussailles et la forêt, mais pas la jungle profonde ou les terres désolées. Ces créatures nichent dans les grands arbres, mais elles ont une préférence pour l'arbre Magin, probablement parce que les longues feuilles recourbées de cet arbre sont bien adaptées pour leurs nids. Malgré une similitude de nom, l'arbre Magin ne tire pas son nom de l'Oiseau Magah.



Répartition géographique : L'Oiseau Magah se trouve dans toute la partie sud des Contrées du Rêve. Ce volatile ne migre pas et ne peut survivre (sauf s'il est en captivité) dans les zones sujettes aux fortes gelées et à la neige.

Vie et habitudes : Ce prédateur apprécie les proies dont la taille va du lézard à la souris en passant par les petits singes et les grands serpents. Les animaux trop importants pour être atteints par le bec pointu de l'oiseau peuvent être capturés au moyen de l'hypnose. L'Oiseau Magah est en effet capable d'exécuter un chant de chasse spécial destiné à un animal de proie particulier. Si ce dernier ne parvient pas à sortir de la léthargie induite par le chant, la cible tombe dans un état de transe et avance lentement, d'une démarche titubante, en direction de l'oiseau. Une fois que ce dernier a frappé, l'effet hypnotique cesse – mais c'est trop tard pour la cible.

Les animaux à proximité non spécifiquement visés par l'oiseau Magah ne sont pas sérieusement affectés par ce chant de chasse, même s'il les rend souvent somnolents. Dannseys (1986b) estime que la direction précise donnée à ce chant est basée sur la manière dont l'oiseau dispose son plumage. Ainsi, la proie est non seulement hypnotisée par le chant, mais également par une combinaison de ce chant et de la mise en valeur du plumage et du mouvement. Si tant est qu'ils soient possibles, des enregistrements de haute qualité des seuls chants Magah auraient finalement peu d'effet sur les auditeurs.

Signes distinctifs d'un Oiseau Magah :
- Les Dragons-Papillons sont beaucoup plus grands et n'ont pas de plumes.

Le nid d'un Oiseau Magah

En forme de larme, le nid astucieusement conçu de l'Oiseau Magah se balance depuis une branche haute dans la jungle. Un tel nid pèse de 12 à 15 kg et peut contenir de 3 à 5 nouveau-nés. Notez les épines défensives destinées à déjouer les prédateurs arboricoles.





O

Peuple Serpent

Pas même l'horreur physique de ma situation dans ce couloir étroit rempli de reptiles morts et de fresques antédiluviennes, des kilomètres en dessous du monde que je connaissais et confronté à un autre monde de lumière et de brume surnaturelles, ne pouvait égaler la terreur mortelle que je ressentis face à l'antiquité abyssale de la scène et de ce qui l'animait. Une ancienneté si grande que toute mesure était peu de choses en comparaison, semblait lorgner vers moi depuis les pierres primitives et les temples creusés dans la roche de la cité sans nom, tandis que les… cartes des fresques montraient des océans et des continents que l'homme a oubliés, avec seulement ici et là quelques contours vaguement familiers.

— H. P. Lovecraft

Ces créatures ressemblent à des serpents se tenant debout, avec des bras et des pattes, une tête et une queue ophidiennes, et portent souvent des tuniques de la plus haute qualité.

Cette race ancienne a dans un premier temps atteint une place prééminente dans le Permien, bien avant les premiers dinosaures. Cette première civilisation construisit des cités de basalte noir, fit des guerres meurtrières, et maîtrisa des techniques approfondies en chimie et hypergéométrie. L'espèce déclina dans le Trias. Au Pliocène, le Peuple Serpent prospéra et, une nouvelle fois, construisit des cités. Son essor se poursuivit jusqu'au début du Pléistocène. Aujourd'hui, ils sont redevenus des sortes de reliques, ici et dans les Contrées du Rêve.

Leur première civilisation avait appris le secret de l'immortalité, ce qui permit plus tard à des savants isolés d'apporter leur profonde contribution à des époques où la civilisation était en sommeil.

Certains membres du Peuple Serpent, bénéficiant de l'immortalité, sont toujours vivants depuis les premiers âges. D'autres ont des caractéristiques ataviques de lignées anciennes et puissantes de l'espèce. Ces individus dirigent et gardent souvent leurs frères. La plupart sont en effet dégénérés, d'intelligence limitée et rabougris. Certains rampent plus qu'ils ne marchent debout.



Habitat : N'importe quelle région non arctique, mais avec une préférence pour les climats chauds. Les individus dégénérés de ce Peuple vivent pour l'essentiel sous terre.

Répartition géographique : Dans le monde entier. Au début du Pléistocène, des membres du Peuple Serpent maîtrisaient l'illusion occulte et pouvaient prendre une autre apparence. Certains vivent aujourd'hui parmi nous, un effet d'optique masquant leur véritable nature.

Vie et habitudes : Carnivores, les membres du Peuple Serpent préfèrent les proies vivantes. À certains moments, des membres très civilisés se nourrissaient apparemment entièrement de nourriture artificielle. L'espèce semble éprouver de la haine ou un certain ressentiment contre l'humanité et complote contre nous, estimant que nous bloquons leur ré-ascension légitime vers le pouvoir (Lochert, 1983).

Signes distinctifs du Peuple Serpent :

- Les Êtres d'Ib ont une peau souple et glissante, pas d'écailles, et pas de queue non plus.
- Le Bokrug ressemble à un lézard, pas à un serpent, et n'est pas bipède.
- Les Vers de Feu sont dépourvus de membres et possèdent des articulations semblables à celles des arthropodes, plutôt que de véritables écailles.



Armes



Guerrier



Prêtre



Stockage des informations

Durant de nombreux âges géologiques, les membres du Peuple Serpent ont conservé des informations importantes gravées sur d'épaisses plaques triangulaires faites en divers métaux qui ne peuvent se corroder. Le texte se lit depuis chaque pointe du triangle. Cette plaque particulière décrit une importante relation hypergéométrique implicite dans les orbites planétaires.



Plaque conservant des données.

Serviteurs de Karakal

Avec nos cinq sens, si faibles, nous avons la prétention de comprendre le cosmos infiniment complexe, mais d'autres êtres ayant une gamme sensorielle plus grande, plus forte, ou différente peuvent non seulement percevoir de manière très différente les choses que nous percevons, mais aussi voir et étudier des pans entiers de la matière, de l'énergie, et de la vie qui se trouvent pourtant à portée de main, mais que nous ne pourrons jamais détecter à l'aide de nos pauvres sens.

— H. P. Lovecraft

Un Serviteur de Karakal est constitué d'électricité crépitante. Ses pattes ressemblant à celles d'une araignée sont des éclairs noirs et rouges, sans cesse flashant puis se résorbant dans le corps de la créature. Leur petit corps vague est traversé d'éclairs rouges. Un Serviteur n'a pas de tête ou d'organes sensoriels visibles. Il flotte dans l'air, ou se propulse au moyen d'ondulations rythmiques générées par ses membres électriques.

Habitat : Le Serviteur de Karakal est originaire de la Dimension Opaque. On ne le trouve nulle part ailleurs naturellement. La créature n'aime pas les environnements humides. Dans les Contrées du Rêve terrestres, elle se détériore à une vitesse proportionnelle au taux d'humidité ; *a contrario*, elle survit indéfiniment dans un cadre parfaitement sec ; dans une atmosphère composée de 90 % d'humidité, elle se dissipe en une semaine ou deux. Le contact direct avec la pluie la détruit en quelques minutes.

Répartition géographique : La Dimension Opaque. Elle apparaît ailleurs à la suite de l'incantation d'un sorcier ou de l'invocation de Karakal. Les Serviteurs sont présents dans toute la Dimension Opaque, mais s'agglomèrent particulièrement dans le Hall des Pierres Volantes (Webber donne comme coordonnées W.525, X.7316, Y.5300, Z.94804).



Vie et habitudes : Il s'agit d'une entité meurtrière. Son seul contact délivre un éclair causant des brûlures au troisième degré, traversant le cuir en laissant des trous calcinés, et provoquant chez les humains des arrêts cardiaques. Des recherches minutieuses (Gillman, 1979) indiquent un risque de 32 % de fibrillation cardiaque importante infligée par l'attaque du Serviteur de Karakal. Des techniques appropriées permettent de contrôler facilement cette entité, et de nombreux spécialistes en métaphysique dure des Contrées du Rêve emploient l'espèce à des fins de sécurité personnelle. Malheureusement, le potentiel mortel des Serviteurs le rend également adapté pour une utilisation criminelle.

Dans notre univers, au minimum, le Serviteur vit en subsumant les charges statiques. Pour l'instant, nous ne savons rien de la durée de vie du Serviteur, de la manière dont il s'accouple, de son mode de reproduction (s'il en a un), et autres données de base. L'explosion de nos connaissances en matière de surnaturel cette dernière décennie menace de bouleverser complètement notre démarche scientifique.

Signes distinctifs des Serviteurs de Karakal :
- Les Chats de Saturne ne produisent pas d'étincelles ni ne dégagent de l'énergie, et ont une apparence cristalline.
- Les Eft-Lampes possèdent quatre pattes et ont des yeux luminescents.
- Atlach-Nacha et les Araignées de Leng sont plus grands et n'ont rien à voir avec l'électricité.

S



Consécration religieuse

Les colonies de Serviteurs de Karakal incluent toujours un lieu de culte dédié à Karakal, leur maître. L'autel typique de cette foi est un cube de pierre de 2 mètres de haut, surmonté d'un bol de feu en guise d'offrande. Un visage solaire souriant gravé représente la bienveillance de Karakal.



Autel dédié à Karakal.

S

Supérieurs

Il pria longuement et avec sincérité les dieux oniriques nichant, capricieux et dissimulés, au-dessus des nuages planant sur Kadath l'inconnue, dans les étendues mornes et froides où aucun homme n'a jamais posé le pied. Mais les dieux n'apportèrent aucune réponse, et ne montrèrent aucun fléchissement, pas plus qu'ils ne donnèrent le moindre signe de faveur.
— H. P. Lovecraft

Sous l'égide des Dieux Extérieurs extraterrestres, ces entités surnaturelles régissent vaguement les Contrées du Rêve terrestres. La manière dont les Supérieurs ont obtenu leur soutien et le bénéfice que les Dieux Extérieurs tirent de cette relation demeurent un mystère.

À une exception près (voir encadré), les Supérieurs ressemblent à des êtres humains d›un type racial marqué. Chaque spécimen a des yeux étroits en amande, de longues oreilles, un nez mince, et un menton pointu – des visages, il est intéressant de le constater, similaires à ceux des statues de l›Île de Pâques (Isinwyll, 1975). Un Supérieur peut marcher dans l'air aussi facilement que sur la terre ferme, mais aussi pénétrer dans d'autres plans d'existence. Certains semblent être des reproductions de divinités terrestres familières, comme dans le panthéon romain.



Habitat : N'importe quel milieu terrestre.

Répartition géographique : Le foyer traditionnel des Supérieurs est Kadath, avec le Plateau de Leng. Kadath peut ou non être effectivement située sur le Plateau.

Vie et habitudes : Les Supérieurs visitent souvent les régions habitées par les humains, et peuvent même se reproduire avec eux – les habitants d'Inganok ont ainsi dans leurs veines du sang de Supérieur (Carter, 1939). Malgré ses grands pouvoirs, il est possible de piéger ou de dominer un Supérieur à condition d'utiliser ses compétences, son intelligence et sa connaissance de la science hyperdimensionnelle. Mais la tentative est risquée, et pas seulement à cause de la puissance des Supérieurs : la victoire risque en ce cas de provoquer l'intervention des Dieux Extérieurs, avec des conséquences extrêmes pour l'homme.

Signes distinctifs d'un Supérieur :
Voici quelques-uns des Supérieurs les plus connus :

- Karakal, souvent représenté comme encerclé par les flammes, peut déclencher des incendies à volonté ; c'est le Seigneur des entités appelées Serviteurs de Karakal (voir page 110).
- Lobon, dont la lance est l'emblème.
- Nath-Horthath, le dieu de Celephais, a l'apparence d'un homme blond à la peau noire et aux yeux argent sans pupille, toujours accompagné d'au moins un lion.
- Tamash est un dieu à la peau d'argent, avec des cheveux et une barbe noirs de jais, vêtu d'un drap d'or. C'est un maître de l'illusion et il peut créer des apparitions et des hallucinations très précises.
- Zo-Kalar est considéré comme le dieu de la naissance et de la mort.





Statuette découverte près de Selarn.

Hagarg Ryonis

Les Supérieurs ont d'ordinaire une forme humaine. Pas Hagarg Ryonis – cette statuette traduit bien sa bestialité grotesque. Couverte de plaques calleuses noires, avec six yeux brillants espacés irrégulièrement sur son corps, elle fait à peu près la taille d'un cheval. Ses dents et ses griffes sont en verre noir, ces dernières suintant un liquide visqueux : ce Supérieur adore prendre ses proies en embuscade.

S

Tsathoggua

Il avait besoin d'une nourriture sacrificielle, car c'était un dieu. Bien sûr, je ne pouvais lui apporter le genre de sacrifices qu'il avait eu l'habitude de recevoir autrefois, car ces choses-là n'existent plus. Mais d'autres créatures pouvaient les remplacer. Le sang, c'est la vie : même les lémures et les élémentaires, qui sont plus vieux que la Terre, viennent faire un tour quand le sang des hommes ou des bêtes leur est offert dans des conditions propices.

— H. P. Lovecraft

Tsathoggua est un membre exceptionnel des puissants Grands Anciens. D'autres individus locaux de cette espèce interstellaires comprennent : Cthulhu, Ithaqua et Hastur l'Innommable.

Sur Terre, Tsathoggua est servi par des êtres amorphes affreux connus du seul nom de Larves Informes. Peut-être les a-t-il amenées avec lui quand il est arrivé sur Terre, ou les a-t-il créées une fois ici, ou peut-être ont-elles décidé de le servir lors de son arrivée.

Tsathoggua est venu sur Terre depuis Saturne. Au moins un autre représentant de son espèce (un être solitaire connu sous le nom de Fléau de Wuthoqquan) est arrivé avec lui. Tsathoggua est le seul Grand Ancien terrestre ayant cherché les cultes et sacrifices des hommes, ainsi que de nos ancêtres à fourrure (Smith, 1932).

La forme de Tsathoggua se modifie en fonction de l'environnement. Sur Saturne, il avait l'air tout à fait différent de ce qu'il est sur Terre, comme on peut le déduire de la forme adoptée par son oncle paternel, Hziulquoigmnzhah, qui habite toujours Saturne (Smith, 1931b). Cet être possède un corps sphérique, des jambes trapues, et de longs bras. La tête ressemble à celle de Tsathoggua, mais pend au bas de son corps ; d'autres bras et pieds fournissent les moyens de locomotion. Il existe des preuves indiquant que Tsathoggua peut volontairement modifier sa forme (Fallworth, 1944). D'ailleurs, la Larve Informe change de manière tout à fait remarquable sa forme et sa texture.

Habitat : Tsathoggua est capable de vivre n'importe où.

Répartition géographique : Tsathoggua vit dans le Golfe Noir de N'Kai, loin sous la surface terrestre. Il peut projeter son image dans un autre lieu ou même se rendre personnellement dans des régions éloignées des Contrées du Rêve, mais il ne montre aucun désir de quitter N'Kai.

Vie et habitudes : Passant l'essentiel de son temps dans un sommeil repu, Tsathoggua ne s'éveille que pour accepter des sacrifices ou répondre à l'appel d'un sorcier. S'il est rassasié de nourriture, il répond à ses visiteurs de manière non menaçante, voire peut-être amicale. En revanche, si Tsathoggua a faim, son questionneur ferait mieux d'avoir sous la main un sacrifice acceptable, ou il risque d'être lui-même consommé.

Signes distinctifs de Tsathoggua :

• Les Gugs ont une bouche verticale et sont élancés.




Statue de culte



Tsathoggua, gueule ouverte





Tsathoggua debout, face et dos

Structure particulière au temple de Tsathoggua

Selon divers récits, le temple de Tsathoggua contient un, plusieurs ou beaucoup de ces bacs de pierre, apparemment tous remplis d'un liquide noir sans vie. Chaque bac contient en fait une Larve Informe au repos.



Ver de Feu de Parg

Il existe des créatures étranges dans les grands abysses, et le chercheur de rêves doit prendre soin de ne pas rencontrer ou réveiller les mauvaises.
— H. P. Lovecraft

Cet animal ophidien émet une légère luminescence des lézardes de son tronc annelé, et de petits tourbillons de fumée phosphorescente. Il est dépourvu de membres. Un Ver de Feu varie en longueur de deux à quinze mètres, avec une moyenne de quatre à cinq mètres. Nous l'avons choisi comme représentant des nombreux habitants bizarres et spectaculaires de la Jungle de Parg.

Habitat : La jungle profonde. Le Ver de Feu est un animal nocturne. Pendant la journée, il se retire à l'intérieur des troncs creux, sous des détritus, ou au sein de longs terriers peu profonds creusés dans l'humus humide. À défaut, il forme des murs de terre autour de ses anneaux émettant des sifflements.

Répartition géographique : Parg et ses environs. Tous les cinquante ans, le Ver de Feu afflue en masse et dévaste la terre. Puis, l'espèce meurt, et on n'en voit plus aucun pendant au moins une décennie. Le dernier cycle de ce fléau s'est produit en 1965.



Vie et habitudes : Cette grande créature terrestre vit et chasse en solitaire, se nourrissant de charbon, de tourbe, et de certains animaux. Le Ver de Feu est trop voyant pour arriver à pourchasser ou à prendre en embuscade une proie classique telle que le cerf ou le singe. Cependant, de nombreuses créatures de Parg sont lentes ou même aveugles, mais en même temps presque immunisées contre les prédateurs grâce à une certaine magie ou d'étranges capacités – par exemple, le Razortongue, l'Arbre sorcier, le Sloblubikik et le Sluggoc –, utilisent respectivement comme défense une puissante magie, de grandes et petites branches mobiles, l'invisibilité et une bave acide. Les Vers de Feu s'attaquent à ces créatures. Ils ont dévasté plusieurs villages humains en traitant ces endroits comme de simples cantines.

La forme luminescente du Ver de Feu dissuade la plupart de ses possibles ennemis. Lorsqu'il se sent menacé par un Cavalier de Nuit ou un Growleywog, le Ver de Feu se cabre, s'enflamme et saute avec férocité sur son agresseur. Sa flamme peut araser des sections entières de forêt afin de lui permettre d'effectuer ses parades nuptiales et de faire de la place pour construire le monticule de terre et de bois caractéristique au-dessus de son nid. Un Ver de Feu frustré par un mur en bois ou un bâtiment peut entièrement calciner la structure.

Les plaques segmentées du Ver de Feu vibrent avec un léger claquement utilisé pour communiquer avec les autres membres de l'espèce. La fréquence de reproduction dépend de l'offre alimentaire et de la température, mais se produit toute l'année. Des espèces voisines existent : l'une produit du gaz brûlant au lieu de feu et vit dans le désert de Bnazic (Treer, 1984).

Signes distinctifs d'un Ver de Feu :

- Les membres du Peuple Serpent ont des pattes et des bras, et sont généralement plus petits.
- Les Vooniths possèdent des membres antérieurs, sont amphibies, et couverts d'écailles plutôt que de plaques articulées.

Une espèce voisine

Cousin du Ver de Feu, le Ver de Foudre du désert de Bnazic accumule d'énormes charges d'électricité statique au cours de ses périples, et libère des étincelles et la foudre pour étourdir ou tuer sa proie. Tous les dix ans environ, il lance de larges éclairs vers le ciel lors des danses de séduction.



La tête et les antennes du Ver de Foudre.



Voonith

J'ai trébuché sur des montagnes criblées de cavernes
Qui s'élèvent, arides et sombres, au-dessus de la plaine,
J'ai bu aux grenouilleuses fontaines
Qui suintent vers les canaux et les marais ;
Et dans les lacs de montagne chauds et maudits j'ai vu des choses que j'espère ne plus avoir à contempler.
— H. P. Lovecraft

Le Voonith est un carnivore amphibie, globalement de couleur, rose, jaune ou vert pâle, mais marqué par des pustules grisâtres. Sa tête ressemble à celle d'une salamandre, avec des yeux exorbités clairs et longs, ainsi que des mâchoires dépourvues de lèvres. Ses pattes palmées sont dotées de griffes robustes leur permettant de creuser et d'enserrer. Son corps se termine par une longue queue émoussée, striée et dotée de nageoires sans trace de membres postérieurs. Sa peau est suffisamment solide pour pouvoir détourner une lame. Les kystes grisâtres que l'on peut apercevoir sur son corps sont remplis d'un poison alcaloïde, qui rend la chair du Voonith désagréable et dangereuse à manger. Ce prédateur rusé n›a pas d›ennemis naturels (Larkhan, 1987).

Le Voonith aspire essentiellement par la bouche, même s'il prend également un peu d'oxygène par la peau. Lorsqu'il est inactif ou en sommeil, cette respiration épidermique lui suffit, et il peut ainsi rester sous l'eau pendant des semaines voire des mois de suite. Si le Voonith est actif, cependant, il doit refaire surface chaque heure ou deux pour respirer.



Cet animal vient probablement des cécilies, comme l'indiquent ses habitudes de fouisseur et sa structure anatomique.

Habitat : Le Voonith vit dans les marais et les marécages. Un adulte peut parfois habiter un lac ou un ruisseau, mais il ne peut se reproduire que dans l'eau stagnante.

Répartition géographique : Partout dans les Contrées du Rêve centrales.

Vie et habitudes : Cette bête est un des dangers notoires des marais et marécages des Contrées du Rêve. Voraces et sans peur, certains Vooniths creusent des labyrinthes sinueux remplis d'eau, juste sous la surface, attaquant en surgissant de leur terrier ou d'un étang pour saisir leur proie et l'attirer en dessous. Lorsqu'il produit une attaque, le Voonith non seulement mord, mais utilise également la partie postérieure de son corps de ver et sa musculature puissante pour s'enrouler autour de sa victime et l'écraser. L'attaque se termine fréquemment par la noyade de cette dernière.

Le Voonith se reproduit à la manière des autres amphibiens, en agglomérant des œufs gélatineux à des souches ou des rochers sous-marins. Les têtards des Vooniths sont grands et couverts d'une boue brune. En grandissant, leurs branchies duveteuses s'atrophient et des pattes leur poussent.

Signes distinctifs d'un Voonith :
- Les Vers de Feu de Parg n'ont pas de membres, évitent l'eau, et sont recouverts de plaques calleuses.

Le terrier du Voonith

L'ambitieux Voonith creuse un abri élaboré sous la berge et ajoute au fur et à mesure de petites cavités pour y mettre son butin – cette vue en coupe montre des dépôts de crânes humains et de pierres précieuses. À droite : un faon se tient au-dessus d'un tunnel creusé par un Voonith.



Terrier Voonith.



V

Wamp

Les chercheurs de l'horreur hantent les lieux étranges et lointains. Pour eux, il y a les catacombes de Ptolémaïs et les mausolées sculptés des terres de cauchemar. Ils gravissent les tours éclairées par la lune de châteaux en ruines du Rhin, et descendent en chancelant des marches couvertes de toiles d'araignées noires sous les pierres dispersées de cités oubliées d'Asie. La forêt hantée et la montagne désolée sont leurs sanctuaires, et ils s'attardent autour des monolithes sinistres d'îles inhabitées.

— H. P. Lovecraft

Charognard obscène hantant les cités mortes, le Wamp possède un corps pâle ovoïde et neuf pattes mouvantes. Sa tête est dépourvue d'yeux. Il a des oreilles pointues et un groin ridé tombant sur des lèvres molles. Ses pattes sont palmées, avec des taches cramoisies.

Cette monstruosité, infectée, porte et propage des maladies. Il est notoire que sa morsure injecte d'horribles infections : toute personne blessée, et surtout mordue, par un Wamp, doit immédiatement consulter un médecin compétent. Les blessures non soignées s'enveniment toujours et grouillent souvent de vers. Les maladies connues pour être inoculées par les Wamps comprennent la fièvre noire, la gangrène, la lèpre, la peste et la rage.

Bien qu'aveugle, cette créature chasse activement et avec agressivité. Son ouïe et son odorat sont phénoménaux, mais il y a peut-être plus que cela. Atal (1983) stipule que l'espèce possède un sens supplémentaire, appelé le « sens de la faim », grâce auquel le Wamp perçoit et trouve les créatures vivantes.



Habitat : Les ruines, les cimetières, n'importe quel site lié à la corruption. Bien que le Wamp soit incapable de respirer sous l'eau, il a néanmoins une préférence pour les environnements saturés d'humidité, par l'eau polluée en particulier, et semble naturellement attiré par les décharges, les égouts et les puits abandonnés.

Répartition géographique : Dans toutes les Contrées du Rêve. L'omniprésence du Wamp décourage, semble-t-il, les Goules à parcourir les zones centrales des Contrées du Rêve (Dannseys, 1968) : elles n'apprécient pas cette concurrence pour se procurer leur nourriture putride.

Vie et habitudes : Les cités mortes favorisent la reproduction de cette espèce, évidemment par génération spontanée à partir des cadavres momifiés de grandes créatures. Bien qu›intelligent, le Wamp est attiré par l'immondice et la décadence, et ne se nourrit que de charognes et de déchets indicibles. Si un Wamp tue une proie, humaine ou autre, il ne la dévore pas immédiatement, mais entrepose (souvent sous l'eau) son corps pendant plusieurs semaines jusqu'à ce que la chair soit suffisamment décomposée pour correspondre à ses goûts.

Ces chasseurs solitaires se rassemblent près de chaque solstice et équinoxe pour participer à de viles cérémonies pseudo-religieuses.

Signes distinctifs d'un Wamp :
- Les Araignées de Leng possèdent de multiples pattes, mais elles sont violacées. Leur tête, arachnoïde, est complètement différente de celle des Wamps.

W

Un nouveau-né affamé

Venu au monde par génération spontanée, le bébé Wamp jaillit à travers le crâne sans vie de son prédécesseur. Les Wamps naissent dans des cadavres de plus de 40 à 50 kg, dont ceux de leur propre espèce.



Naissance d'un Wamp.



W

Zoog

Dans les tunnels de ces forêts tortueuses, dont les prodigieux chênes nains entortillent leurs branches de manière incertaine et émettent une faible phosphorescence provenant d'étranges champignons, habitent les Zoogs furtifs et secrets… [leur] forêt, en deux endroits, touche les terres des humains, mais il serait catastrophique de révéler où exactement. Des événements, des rumeurs, ou des disparitions inexpliqués se produisent chez les hommes là où les Zoogs ont accès, et c'est tant mieux s'ils ne peuvent pas s'aventurer bien loin en dehors du monde onirique. Mais sur les parties les plus proches de ce monde, ils pénètrent librement, virevoltants, petits, bruns et invisibles…

— H. P. Lovecraft

Le Zoog est un petit animal brun rappelant un rongeur. De petits tentacules s'agitent de son museau, dissimulant une bouche aux dents acérées. C'est un excellent grimpeur et un fouisseur compétent. Le Zoog est intelligent et rusé, parfaitement capable au besoin de fabriquer et d'utiliser des ustensiles et des armes, mais le faisant en fait rarement.

Habitat : Les forêts profondes, en particulier celles des climats favorisant des croissances fongiques importantes.

Répartition géographique : Les Bois Enchantés, en plein centre des Contrées du Rêve. Wailing (1964) rapporte l'existence de deux autres colonies, l'une dans la taïga glacée à l'est de Leng, et une autre près de Sarrub. Sans doute y en a-t-il davantage.



Vie et habitudes : La créature vit habituellement dans un terrier. Certaines colonies percent des galeries à travers de vieux arbres jusqu'à ce que les troncs soient absolument criblés. L'aliment de base du Zoog est le champignon, mais il apprécie également la viande. Malgré sa petite taille, on a évoqué la constitution de meutes de Zoogs tuant et dévorant des humains.

Le Zoog est aussi intelligent qu'un être humain, et son habitat forestier est (d'une certaine manière) civilisé. Un investigateur peut négocier avec ces créatures tant qu'il reste prudent et diplomate. Les Zoogs ont un langage fait de tremblements que les humains peuvent apprendre. Chaque Zoog accorde un grand prix à certains objets, et donc, si un investigateur peut lui en offrir un ou plusieurs, un traité et une relation conviviale devraient s'ensuivre. Parmi ces objets prisés, on trouve les dents d'une hydre, des récits de rêves étonnants, et des outils fabriqués à Malebolge (Carter, 1924).

Un Zoog ne traite qu'avec un seul individu à la fois. Si, par exemple, après la signature d'un traité, un rêveur retourne dans les Bois Enchantés accompagné d'un ami, aucun Zoog ne sera tenu de respecter le bien-être de ce dernier. D'autre part, un contrat établi avec un Zoog l'est (généralement) avec tous les membres de l'espèce.

Signes distinctifs d'un Zoog :

- Les Chats de Saturne produisent des lumières de plusieurs couleurs différentes.
- Les Hémophores n'ont pas de fourrure, ni de queue.







Un Zoog en colère

Les Zoogs sont non seulement retors et intelligents, mais également vicieux. Œuvrant à l'unisson, les tentacules de leur bouche sont remarquablement puissants et peuvent agripper un bras humain, par exemple, tandis que les crocs tranchent tendons et artères. Les Zoogs attaquent habituellement, pour des raisons évidentes, en bandes d'une dizaine ou plus.

Z


Yog-Sothoth
Hydra
Dagon
Ithaqua
Zoth-Ommog
Chaugnar Faugn
Horreur chasseresse
Vampire stellaire
Polype volant
Couleur tombée du ciel
Tsathoggua
Sombres rejetons de Shub-Niggurath
Chtonien
Chose très ancienne
Grande race de Yith
Ghast
Byakhee
Maigre bête de la nuit
Ybb-Tsill
Chien de Tindalos
Profond
Mi-Go
Larve amorphe de Tsathoggua
Humain
Hybride
Goule
Roi en jaune
Vagabond dimensionnel
Shoggoth


Azathoth
Nyogtha
Larve stellaire de Cthulhu
Nyarlathotep
Dhole
Cthulhu

Lectures recommandées

Chez Arkham House Publishers :

Lovecraft, H. P. 1963. *The Dunwich Horror and Others*. 6e tirage corrigé.
—. 1964. *At the Mountains of Madness and Other Novels*. 5e tirage corrigé.
—. 1965. *Dagon and Other Macabre Tales*. 5e tirage corrigé.
—. 1970. *The Horror in the Museum and Other Revisions*.
— et Derleth, August. 1974. *The Watchers Out of Time and Others*.

Chez Chaosium Inc. :

Petersen, Willis, Mason et Fricker. 2014. *Call of Cthulhu Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft*. 7e édition. Matériel additionnel en provenance de divers auteurs.

Suppléments au jeu :

Bacon, W. A. 2012. *Cthulhu by Gaslight*. 3e édition.
DiTillio, L., et Willis, L. 2010. *The Complete Masks Of Nyarlathotep*. 4e édition.
Engan, C. ; et Engan, J., éd. 1999. *Beyond the Mountains of Madness*.
Herber, K. 1998. *Day of the Beast*. Édition révisée.
—. 2005. *Spawn of Azathoth*. 2e édition.
—. 2000. *The Keeper's Companion*.
Morrison, M. éd. 2014. *Horror on the Orient Express*. 2e édition.
Petersen, S., and Willis, L., éd. 2004. *Shadows of Yog-Sothoth*. 2e édition.
Petersen, S., Robson, K. L. ; Herber, K. ; et alii. 2004. *H.P. Lovecraft's Dreamlands*. 5e édition.
Willis, L. 2002. *The Keeper's Companion 2*.
Willis, L. ; Petersen, S ; et Aniolowski, S., éd. 2007. *Malleus Monstrorum*.

Chez d'autres éditeurs :

Barlowe, Wayne Douglas, et Summers, Ian. 1979. *Barlowe's Guide To Exit Terrestrials*. Première édition. New York : Workman Publishing.
Cottarn, Seth Jowell. 1967. *A Conjectural Grammar*. New York : Houghton Mifflin.
Gene, Harlan M. 1986. *Investigators of the Beyond*. New York : Random House.
Nobles, Samantha. 1983. *Adventures in the Field*. New York : Crowell Publishers.
Treer, Tamlan. 1984. *A Preternatural Bestiary*. 6 vols. New York : Harper & Row.

Bibliographie pour les Monstres du Mythe

Fallworth Festschryi - Isinwyll, L.N., éd. *Recent Investigations: A Festschrift Honoring E.C. Fallworlh: Fifty Years of Scholarship*. Arkham, Massachusetts : Miskatonic University Press, 1987.

Billington, A. P. 1945. « Growth-Rate Delays and Timing in Manifestations of Azathoth », *Medieval Metaphysics Journal*, 38 : 314-336.

Blake, R. 1935. « Seven Solutions to Invisibility », *Symposia Hypermetaphysica*, 33 : 111-143.

Choirs, Anne Scow. 1978. « A Survey of Pseudoplasmic Super-Entities Common to Population II Stars », *Symposia Hypermetaphysica*, 84 : 334-380.

Dannseys, Peter. 1971. « Disturbing Irregularities in Lunar Photographic Files ». Master's thesis, Provo State College.

—. 1978. « Reassessing Anomalous Servitor Behavior », *Medieval Metaphysics Journal*, 71 : 280-311.

—. 1981. « Dhole Dispersal via Interdimensional Dreamland Connections », *Annals of the Innsmouth Society*, 114 : 114-131.

—. 1983. « Asterisms and Azatholh », *Proceedings of the Society of North American Astrographers*, 14 : 27-31.

—. 1986. *A Natural History of the Ghoul*. New York : Harvard University Press.

—. 1987. « Selected Hyper-Geometrical Principles as Illustrated by the So-Called Hunting Horror », *Fallworth Festschrift*, 189-207.

—. 1987. « Early Research Results from the N'Kai Excavations », *Publications of the Arkham Biophysical Institute*, 40 : 21-25.

—. 1988. « Tracking Symmetrical Graviton Repressions », *Annals of the Innsmouth Society*, 121 : 44-46.

D'Erlette. 1959. « The Shuttered Room: Longevity and Resorption in Branchanthropus », *Annals of the Innsmouth Society*, 92 : 257-289.

Fallworth, E.C. 1922. *Moon-Beasts: Merchants of the Dreamlands*. Providence, Rhode Island : Brown University Press.

—. 1927. *Fifi: the Reclamation of a Ghoul*. Arkham, Massachusetts : Miskatonic University Press.

—. 1928. *Wilbur Whaleley, 1913-1928*. Arkham, Massachusetts : Miskatonic University Press.

—. 1936. « Nutrition and Opacity in Interstellar Bdelloids », *Medieval Metaphysics Journal*, 29 : 38-44.

Gillman, W. Duin. 1984. « Ghoul Reproduction in the Northeastern United States », *Proceedings of the International Metaphysics Society*, 42 : 41-59.

—. 1986. « Negative Phototropism and the Solar Censor' Problem », *Proceedings of the International Metaphysics Society*, 44 : 220-281.

Hike, Herbert. 1983. *A Preliminary Celaeno Catalog*. Ann Arbor, Michigan : University of Michigan Press.

—. 1983. « A New Hound of Tindalos Chronology », *Symposia Hypermetaphysica,* 81 : 22-48.

Hutchinson, Edward 1864. *The Opener of the Way*. Liverpool, England : Buzrael Press.

Isinwyll, LN. 1981. « A New Family Tree: Dark Young and Human Dreams », *Medieval Metaphysics Journal*, 74 : 55-89.

—. 1985. « Cladistic Incongruities in Gyaa-Yothn », *Abstracta Bestialis,* 91 : 41-43.

—. 1986. « Recorded Incidence of Dark Young on Earth », *Proceedings of the International Metaphysics Society,* 44 : 180-219.

—. 1987. « Perception in Forty-One Investigators of the Bizarre », *Fallworth Festschrift*, 122-143.

—. 1987. *The Shadow in the Wood: A Description and Natural History of the Dark Young of Shub-Niggurath*. New York : Oxford University Press.

Kylton, Dana C. 1979. « Is There a South Edge to the Dreamlands? », *Symposia Hypermetaphysica,* 77 : 104-141. (Carte en encart après la page 256)

Larkhan, Eric K. 1985. « Theorems from Matrix Mechanics Explicate N-Dimensional Beings », article non publié présenté devant les Histos Fellows of Mathematics, Miskatonic U., 11 avril.

Marsh, S. Roben. 1980. « Chthonian Embryology and Larval Development », *Annals of the Innsmouth Society*, 113 : 7-89.

Moriarty, James. 1872. *The Dynamics of an Asteroid*. Éditeur et imprimeur inconnus.

Mustoll, Ivan. 1984. « Emergency Procedures During Controlled Obsession of Yog- Sothoth », *Annals of the lnnsmouth Society*, 82 : 317-324.

—. 1985. « An Analysis of Divergent Musculature and Ennervation in Gyaa-Yothn », *Typological Journal,* 5 : 34-47.

—. 1987. « The Way and the Gate to the Lesser Moons of Jupiter », *Fallworth Festschrift*, 150-156.

Peaslee, Wingate. 1936. *The Shadow Out of Time*. Philadelphia, Pennsylvania : Golden Goblin Press.

Ratsegg, F. Ford. 1988. « Exploring the Outer Alpha Centauri System ». Document de la NASA inédit 21.3.88/889912.

Varson, Michael. 1988. « A Telestitial Network? Asymmetrical Hilbert Spaces Detected », *Astrography News*, 17 octobre, 11-14.

Wailing, Noah. 1982. « Defeating the Hound of Tindalos », *Proceedings of the lnternational Metaphysics Society,* 40 : 101-110.

—. 1984. « A Preliminary Survey of Formless Spawn Crustal Zones », *Sons of Dunwich Quarterly* , 160 : 21-38.

Wilbham, Ian Mill. 1988. « Annual Dimensional Shambled Appearances, 1970-1985 », *Abstracta Bestialis,* 94 : 8-14.

N.B. La Preternatural Clearing House, d'Arkham, dans le Massachusetts, tient depuis 1980 un registre et échange des informations sur les manifestations surnaturelles survenues en Amérique du Nord.

Bibliographie pour les Monstres des Contrées du Rêve

Atal the Priest. 1983. *Memory Or Dream*. New York : Alfred A. Knopf.

Barzai the Wise. 1572. *Alere Flammas: Warnings Upon Mankind*. 1988. trad. R. Blake. Philadelphie : Golden Goblin Press.

Carter, Randolph. 1924. « Phraseology and Intonation in the Tongue of the Zoogs », *Medieval Metaphysics Journal*, 17 : 88-104.

—. 1939. *Memoirs*. New York : Random House.

Choirs, Anne Scoa. 1972. « Psychoreactive Properties of Three Dreamlands Aerosols », *Proceedings of the International Metaphysics Society,* 30 : 25-42.

Dannseys, Peter. 1978. *The Life of the Haemophore*. Arkham, Massachusetts : Miskatonic University Press.

—. 1986a. « Letter Remembering Barton and Doherty », *Proceedings of the International Metaphysics Society*, 44 : 3-4.

—. 1986b. « The Hunter Which Will Not Hide », *Dreamland Studies,* 11 : 181-204.

—. 1988. *Elegant Symmetry: Inversion and Reversion in Dark Dimension Demi-Life*. New York : Houghton Mifflin.

— ., et Marsh, S. Roben. 1972. « Neuroendocrine Structures and Functions in Select 'Lotogs' », *Abstracta Bestialis,* 78 : 101-131.

Fallworth, E.C. 1939. « Mercantilism in Dylath-Leen », *Symposia Hypermeta-physica*, 37 : 18-26.

—. 1944. « Tsathogguan Periodic Metamorphosis and the Hemimetaboloids », *Symposia Hypermetaphysica*, 42 : 324-379.

Gillman, W. Duin. 1979. « Minion-Induced Fibrillation in Humans: Case Studies », *Annals of the Innsmouth Society,* 119 : 192-221.

—. 1982. « Identities in Ibite Dentate, Emboliform, Globose, and Fastigial Nuclei, and in Vestibular Structure », *Publications of the Arkham Biophysical Institute*, 35 : 21-59.

Hike, Herbert. 1981. *Lamp-eft Anatomy and Physiology*. 2nd edition. Ann Arbor : University of Michigan Press.

Isinwyll, L.N. 1975. *Yog-Sothoth in the Eastern Pacific*. Berkeley : University of California Press.

—. 1987. « Larvae Log-Phase Modulations », *Annals of the Innsmouth Society*, 120 : 34-37.

—. 1988. « Abhothz Its Hypothetical Parameters », *Proceedings of the International Metaphysics Society,* 46 : 412-444.

—. 1989. « The Awesome Bnazie », *15 Tours for the Casual Dreamer* (L. Wilbham. éd.). New York : Bantam Books.

Larkhan, Eric K. 1982. « F. Saturnius and Lunar Territorial Propitiations », *Abstracta Bestialis,* 88 : 18-82 (voir lettre supplémentaire, 88 : 343).

—. 1987. « The Role of the Voouith in Marshland Ecosystems », *Dreamlands Studies,* 12 : 244-254.

Lochen, Robb. 1983. « Capturing the So-Called London Entity (with Interview) », *Proceedings of the International Metaphysics Society,* 41 : 85-92.

Marik, Rafer R. 1987. « Behavior and Diet of pseudoRhinogradentia », *Dreamlands Studies,* 12 : 235-243.

—. 1989. « A Survey of Preternatural Dangers in the Dreamlands », *Proceedings of the International Metaphysics Society,* 47 : 18-104. Avec tableaux.

Marsh, S. Robert. 1976. « Extension and Resorption in *Nubes raptus* (Robson) », *Abstracta Bestialis,* 82 : 39-78.

Meeb, Rondo. 1979. *The Natural History of the Leng Spider*. Arkham : Miskatonic University Press.

—. 1986. *Quantitative Studies in Dreamlands Motor Forms.* Arkham : Miskatonic University Press.

—. 1988. « Caged Magahs Lead to a Despicable Trade », *Proceedings of the International Metaphysics Society*, 46 : 390-397.
Mustoll, Ivan. 1988. « The Buopoth Proboscis », *Dreamlands Studies,* 13 : 140-167.
Ratsegg, F. Ford 1969. *Wandering the Plains of Sydathria.* Berkeley, California : Medicine Bag Press.

Smith, C.A. 1931a. *The Dream Of The Spider, and the Awakening*. Philadelphie : Golden Goblin Press.

—. 1931b. « Saturnian Relation and Status », *Sons of Dunwich Quarterly,* 107 : 45-63.

—. 1932. « Examining Tomes of Knowledge », *The Occult Librarian*, mars : 23-29.

—. 1934. « The Spider, in Four Ancient Texts », *The Occult Librarian*, juin : 39-52.

Stümpke, Harald. 1964. *Bau und Leden der Rhinogradentia.* Hambourg : Mutwillig Verlag.

Treer, Tamlan. 1984. *A Preternatural Bestiary*. 6 vol., New York : Hamper & Row.

Wailing, Noah. 1964. « Zoog Colonies around the Cerenarian Sea », *Annals of the Innsmouth Society*. 97 : 157-191.

—. 1971. « A Proof of Parallel Neurohemal Organs in the Leng Spider », article non publié présenté durant le symposium organisé en 1971 par la Faculté de Métaphysique médiévale, Université Miskatonic.

Webber, Karl. 1973. *The Role of Acetylcholinesterase in Lamp-eft Body Economy*. San Francisco : W.H. Freeman.

Wydatem, Zoranskj. 1990. *Categorical Imperative: and Primordiality: Logical Proof in Emergence Myth*. Arkham : Miskatonic University Press.

Vos rêves sont précieux ! L'Institut Windthrope pour les recherches sur les rêves, nouvellement réorganisé, offre une récompense importante aux rêveurs à qui Nasht et Kaman-Thad ont accordé le passage. Écrire à l'Institut Windthrope, Département des Acquisitions, Clauson CO 81639.

